H.J.

im Dienst

HJ. im Dienst

Ausbildungsvorschrift für die Ertüchtigung der deutschen Jugend

Herausgegeben von der Reichsjugendführung

Verlag Bernard & Graefe, Berlin SW 68

Zeichnungen von Friedrich P. v. Zglinicki

Einbandentwurf von Gustav Reichert

Gedruckt bei Bernard & Graefe, Berlin SW 68

Hitlerjunge!

Körperliche Ertüchtigung ist nicht nur die Voraussetzung für Deine spätere Wehrfähigkeit, sie ist auch eine Grundforderung der nationalsozialistischen Weltanschauung.
Wir in der Hitlerjugend sehen in planmäßig aufgebauten Leibesübungen ein unentbehrliches Werkzeug unserer Selbsterziehung zur Kameradschaft und Gemeinschaft.
Der Führer verlangt von Dir, daß Du Deine körperlichen Anlagen und Fähigkeiten bis zur äußersten Möglichkeit entwickelst; denn er will eine Jugend, in der jeder einzelne die ihm von Gott gegebene Dreiheit: Körper, Geist und Seele *harmonisch* vereint. Nach solchem Willen ist der beste junge Deutsche nicht der Klügste oder der Kräftigste, wohl aber der, dessen Ausbildung ihn befähigt, in allen Lebenslagen der Gemeinschaft seines Volkes zu dienen.

Erziehe Dich zur Selbstlosigkeit!

Wer gelernt hat, zuletzt an sich selbst zu denken, ist der beste Bürger des neuen Reiches. Ob arm, ob reich, katholisch oder protestantisch, ihm sollen die Tore des Staates offenstehen.

Baldur von Schirach.

Inhaltsverzeichnis.

Seite

Seite

Die Hitler-Jugend — ihr Kampf und ihr Weg.

Zu allen Zeiten der Geschichte hat es kämpfende und ringende Jugend gegeben und stets war es die Aufgabe der Jugend, wenn das Alte morsch geworden war, aus dem Alten das Gute zu bewahren und daraus Neues zu gestalten. Immer hat in Notzeiten des Volkes die Jugend gegen die Ursachen der Not gekämpft und sich stets kämpferischen, vorwärtsdrängenden Bewegungen und Führern angeschlossen. Hiervon blieben auch niemals große Teile der jüngsten Jahrgänge der Jugendlichen ausgeschlossen.

Als Adolf Hitler 1919 mit seiner jungen Bewegung der Frontsoldaten und Jünglinge das Volk zum Kampf gegen Kultur- und Staatszerfall aufrief, folgte diesem Rufe vor allem in München, dem Ausgangspunkt der Bewegung, eine große Zahl Jugendlicher, die noch nicht das 18. Lebensjahr vollendet hatten. Ihre große Zahl erforderte eine organisatorische Zusammenfassung im Rahmen der ganzen nationalsozialistischen Bewegung. Am 18. März 1922 gründete Adolf Hitler diese notwendig gewordene Organisation, den „NS.-Jugendbund". Ein Aufruf im „Völkischen Beobachter" forderte die deutsche Jugend zwischen 14 und 18 Jahren zum Eintritt in diesen Bund auf. Am 13. Mai fand die Gründungsversammlung des Jugendbundes in München statt, mit dessen Führung der Parteigenosse G. A. Lenk beauftragt wurde. In dem einen Jahre seines Bestehens hat dieser Bund im Rahmen der Grenze einer SA.-Jugend Beträchtliches geleistet. Eine Gliederung in zwei Abteilungen der Jungen von 14—15 und der von 16—18 Jahren war durchgeführt; ein Nachrichtenblatt „Der Nationale Jungsturm" wurde Anfang des Jahres 1923 herausgegeben und eine besondere Radfahrergruppe gebildet sowie eine Uniform (gr. Mütze, schwarz-weiß-rote Armbinde) und eine Fahne verliehen (weißes, rot eingefaßtes Tuch, im roten Rettungsring ein goldener Anker mit Hakenkreuz).

Am 15. Juli 1923 sprengte die Polizei nach einer Hitler-Versammlung im Zirkus Busch den anläßlich des deutschen Turnfestes gebildeten Festzug und beschlagnahmte bei dieser Gelegenheit eine der Münchener SA.-Standarten und die Fahne des NS.-Jugendbundes. Dieses Feldzeichen des ersten Vorläufers der Hitler-Jugend wurde bis zum 15. März 1933 unter den Verbrecherwerkzeugen im Münchener Polizeipräsidium aufbewahrt. Die Erhebung vom 8./9. November 1923 und das Verbot der NSDAP. beendete auch die Arbeit des Jugendbundes.

Am 26. Februar 1925 wurde von Adolf Hitler die NSDAP. neu gegründet. Eine Neugründung des NS.-Jugendbundes erfolgte nicht, jedoch erließ Adolf Hitler am 11. April einen Aufruf für die Wehrjugend Schill und verfügte am 6. Mai, daß die Schill-Jugend für alle Jugendangelegenheiten der NSDAP. zuständig sei.

In demselben Jahre hatte Kurt Gruber in Plauen i. Vogtl. die „Großdeutsche Jugendbewegung" ins Leben gerufen, die allmählich von Plauen aus ihr Wirkungsfeld erweiterte. Kurt Gruber wollte einerseits mit dieser Organisation der gesamten Jugendbewegung, die den Staatszerfall nicht erkannt hatte und statt den Weg der Freiheitserwerbung zu beschreiten, nicht über die Ziele der Vorkriegsjugend hinauskam, eine nationalsozialistische Volksjugend gegenüberstellen, andererseits die vom System und Marxismus verratene Jugend für Volk und Vaterland zurückgewinnen.

Julius Streicher hatte der Großdeutschen Jugendbewegung Anfang 1926 den Namen „Hitler-Jugend" gegeben. Dieser Name wurde bereits am 25. April 1926 für die Ortsgruppe Gera eingeführt. — Auf dem Reichsparteitag, der am 3./4. Juli stattfand, ernannte Adolf Hitler Kurt Gruber zum Reichsführer der HJ. Am 27. Oktober wurde die HJ., die bereits stattliche Gruppen in Sachsen, Thüringen, Franken, Westfalen, Rheinland und in Ostpreußen umfaßte, unter die neu gegründete Oberste SA.-Führung gestellt. Der Oberste SA.-Führer wurde gleichzeitig Vorsitzender des Jugendausschusses der NSDAP. Nachdem Ende des Jahre 1927 eine Verfügung des Osaf in Kraft getreten war, nach der nicht alle Jungen mit dem 18. Lebensjahre in die SA. übertreten mußten, konnte Kurt Gruber eine Führerschaft heranbilden, die nach seinem Willen arbeitete und so der HJ. das Gesicht einer Volksjugend in kultureller, staats- und wirtschaftspolitischer Hinsicht zu geben vermochte. Das dauernde Mitmarschieren mit der SA. und Partei hörte auf. Die Jungen fingen an, auf Fahrt zu gehen und ihren eigenen Heimabend auf ihre Weise abzuhalten. Die „Hitler-Jugend", das erste Organ der HJ., erschien weiter ausgebaut als „H.J.Z." (Hitler-Jugend-Zeitung, später Sturmjugend), zu der sich im März 1929 die „Junge Front" als Führerblatt gesellte. Vom 28. bis 31. Dezember 1928 fand im Nonnenturm in Plauen die erste Reichsführertagung der Hitler-Jugend statt, zu der erstmalig sämtliche Gaue der HJ. Vertreter entsandten und auf der der Aufbau und die Organisation der HJ. geregelt wurde. Die HJ. gliederte sich nunmehr in Gaue, die Gaue in Bezirke, die Bezirke in Ortsgruppen und Stützpunkte. Sämtliche Führer vom Ortsgruppenführer aufwärts wurden Reichsmitglieder und bildeten latent den Ring der HJ. Als besondere Gliederungen entstanden die Jungmannschaften (seit 1931 Jungvolk) und Schwesternschaften (seit 1930 Bund deutscher Mädel in der HJ.). — Eine Vereinbarung zwischen dem Osaf und Kurt Gruber legte Richtlinien für das Verhältnis der HJ. zur Partei sowie zur SA. fest. —

Die Überführung der 18jährigen HJ.-Jungen in die Partei und die SA. hatte am 9. November eines jeden Jahres zu erfolgen. Kein HJ.-Führer durfte gleichzeitig SA.-Führer sein, und führend in der HJ. stehende Jungen konnten nicht mit in die SA. übertreten.

Der Reichsparteitag vom 4. August des Jahres 1929 zeigte der gesamten Bewegung, daß die HJ. einen eigenen Typ herausgebildet hatte. 2000 Hitler-Jungen marschierten erstmalig unter Kurt Grubers Führung an Adolf Hitler vorbei, der die ihm gespendeten Blumen auf die vorbeiziehenden Jungen warf. Ein eigenes Zeltlager und das Fortfallen der SA.-Mütze waren ein bemerkenswertes Zeichen für die äußere und innere Formung der HJ., die durch die Weihe von neuen Feldzeichen für die Gaue (Hammer und Schwert auf rotem Grund) noch weiter unterstrichen wurde.

Im Laufe des Jahres (1929) hatte die nationalsozialistische Bewegung auch allmählich auf den deutschen Schulen Fuß gefaßt, und in Hamburg wurde zuerst eine nationalsozialistische Schülergruppe aufgezogen, ein Beispiel, dem sehr bald viele andere deutsche Schulen folgten, so daß bereits am 17. November 1929 die Gründung des „Nationalsozialistischen Schülerbundes" (NSS.) vollzogen werden konnte. Die Führung der neuen Organisation wurde in die Hände des Pg. von Renteln gelegt. — Zu Ende des Jahres 1929 setzte die HJ. ihre ganze Kraft in den Kampf gegen den Youngplan und für die Freiheitsgesetze ein. Überall im deutschen Land errichtete die Jugend die schwarze Fahne der Not und protestierte gegen die Versklavung und das System von Weimar.

Am 29. August 1930 übernahm Adolf Hitler persönlich die Oberste SA.-Führung. Den Vorsitz im Jugendausschuß der Partei führte nunmehr Major Buch. Am 27. April 1931 wurde die HJ. durch Verfügung des Führers als geschlossene Organsation dem Osaf unterstellt. Der Reichsführer der HJ. unterstand dem Chef des Stabes der SA. Entsprechend der neuen Gliederung der SA. wurde auch eine neue HJ.-Einteilung vorgenommen. Das gesamte Reichsgebiet gliederte sich in zehn HJ.-Gruppen und zwei selbständige HJ.-Gaue; nämlich HJ.-Gruppe Ostland, HJ.-Gruppe Ost, HJ.-Gruppe West, HJ.-Gruppe Nord-West, HJ.-Gruppe Süd-West, HJ.-Gruppe Süd, HJ.-Gruppe Mitte, HJ.-Gruppe Schlesien, HJ.-Gruppe Oesterreich, HJ.-Gruppe Nord und die selbständigen Gaue Berlin und München. Das Unterstellungsverhältnis der HJ. unter die SA. erstreckte sich:

1. auf die Teilnahme an Märschen und Demonstrationen;
2. Überwachung des öffentlichen Auftretens;
3. Einspruchsrecht bei Ernennung und Enthebung der HJ.-Führer;
4. die HJ.-Gruppen- und Gauführer waren Jugendreferenten der entsprechenden SA.-Dienststellen.

Die Reichsleitung der HJ. wurde am 1. 5. 1931 nach München verlegt. Am 30. Oktober desselben Jahres erließ Adolf Hitler eine Ver-

fügung, durch die er Baldur von Schirach mit der Führung einer im Rahmen der Obersten SA.-Führung neu eingerichteten Dienststelle „Reichsjugendführer" betraute. Der Reichsjugendführer unterstand dem Chef des Stabes unmittelbar und bekleidete den Dienstrang eines SA.-Gruppenführers. In den Arbeitsbereich des Reichsjugendführers gehörte:

1. der NS.-Studentenbund (Reichsführer Pg. von Schirach);
2. die HJ. (mit der Führung beauftragt Pg. von Renteln);
3. der NS.-Schülerbund (Reichsführer Pg. von Renteln).

Der RJF. war Referent aller drei genannten Gliederungen und bearbeitete alle Jugendangelegenheiten der Obersten SA.-Führung. Der bisherige Reichsführer der HJ., Kurt Gruber, trat, da sein gesundheitlicher Zustand die Führung der HJ. nicht mehr zuließ, in die Reichsleitung der NSDAP. (Jugendausschuß).

Am 24. Januar 1932 ermordeten Kommunisten den Hitler-Jungen Herbert Norkus in Berlin, dessen Name Symbol aller Toten der HJ. wurde.

Am 24. März 1932 weihte Pg. von Renteln im Holtsgarten zu Braunschweig anläßlich einer Reichsführertagung neue Feldzeichen für die HJ.-Einheiten, welche auf rot-weiß-rotem Untergrunde das Hoheitszeichen der Bewegung zeigten. Kurz danach, am 13. April 1932, wurde die gesamte Hitler-Jugend mit der SA. zusammen verboten (bis zum 17. Juni). Sie arbeitete getarnt als „Nationalsozialistische Jugendbewegung" weiter. Am 15. Juni trat Pg. von Renteln als Reichsführer der HJ., die damals etwa 35 000 Mitglieder umfaßte, und des NS.-Schülerbundes zurück. Der Reichsjugendführer Baldur v. Schirach übernahm zugleich die Reichsführung der HJ., während der NS.-Schülerbund in die Hitler-Jugend eingegliedert wurde. Durch Baldur von Schirachs Ernennung zum Amtsleiter (seit 2. Juni 1933 Reichsleiter) wurde die Unterstellung der HJ. unter die Oberste SA.-Führung aufgehoben. Eine Reorganisation unter Einführung neuer Bezeichnungen für die höheren HJ.-Einheiten wurde durchgeführt. Die Bezeichnungen Gebiete, Banne, Unterbanne traten an die Stelle von Gruppe, Gau und Bezirk.

Im September 1932 begann die Hitler-Jugend den Großangriff auf die Betriebe durch Gründung der „Nationalsozialistischen Jugendbetriebszellen" (NSJB.), deren organisatorische Spitze die Jugendbetriebszellen-Hauptleitung der RJF. war. Die besondere Aufgabe der Jugendbetriebszellen bestand darin, die Arbeiterjugend in den Betrieben zu erfassen und sie zum Eintritt in die HJ. zu bewegen.

Der Jugendtag am 1. und 2. Oktober 1932 in Potsdam, bei dem über 100 000 Hitler-Jungen und -Mädchen unter Baldur von Schirach vor dem Führer aufmarschierten, zeigte, daß die HJ. die einzige zukunftstragende Jugendorganisation Deutschlands war.

Dem Nationalsozialismus gehörte die Jugend, und daher war sein Sieg unabwendbar. Das System hatte diesen Aufmarsch nur gestattet, um der NSDAP. eine große Blamage zu bereiten, aber das System hatte sich getäuscht:

Unter Karl Nabersbergs organisatorischer Leitung entstand ein großes Zeltlager und vollzog sich der einzigartige Aufmarsch. 7½ Stunden zogen Jungen und Mädel aus allen deutschen Gauen an dem Führer vorbei, um ihre Treue zu bekunden.

Während der nun folgenden Wintermonate folgte Werbeversammlung auf Werbeversammlung. Der Reichsjugendführer sprach in allen Teilen des Deutschen Reiches. Am 1. Jahrestag des Todes von Herbert Norkus faßte Baldur von Schirach das Wollen der Hitler-Jugend, das er in Hunderten von Versammlungen immer wieder verkündet hatte, im Manifest der Jugend noch einmal zusammen. Am Tage vor der Machtübernahme Adolf Hitlers, am 29. Januar 1933, wurde dieses Manifest allen Gefolgschaften durch ihre Führer verkündet.

Nach den erfolgreichen Märzwahlen galt es, den Sieg der Bewegung auch für die Jugend auszunutzen. Baldur von Schirach entschloß sich, die Spitzenorganisation der deutschen Jugendverbände, „den Reichsausschuß der Deutschen Jugendverbände", zu besetzen. Am 5. April beauftragte der Reichsjugendführer daraufhin Karl Nabersberg mit der Durchführung dieses Planes; am Mittag desselben Tages war der Reichsausschuß von der HJ. übernommen. Die marxistische Jugend wurde verboten; doch eine andere große Gefahr für das von Baldur von Schirach erstrebte Werk der Einigung der deutschen Jugend war zu überwinden. In den Revolutionsmonaten war der „Großdeutsche Jugendbund", eine Vereinigung der verschiedenst gerichteten Gruppen bündischer Jugend, entstanden und hatte sich unter die Führung des Admirals von Trotha gestellt. Die Hitler-Jugend konnte ohne Rückhalt des Staates die Eigenbrötelei der deutschen Jugend nicht überwinden. Am 17. Juni 1933 ernannte der Führer Adolf Hitler Baldur von Schirach zum Jugendführer des Deutschen Reiches. Sofort verbot der Reichsjugendführer den Großdeutschen Jugendbund, und bald darauf erfolgte im Anschluß an die Eingliederung des Stahlhelms in die SA. die Übernahme des „Scharnhorst-Bundes", der Jugendorganisation des Stahlhelms. Die Mitglieder des „Scharnhorst-Bundes" wurden den örtlichen HJ.-Einheiten zugeteilt. Neben der Eingliederung einer Großzahl kleiner und kleinster Jugendgruppen hatte Baldur von Schirach am 1. Juli 1933 eine grundlegende Neugliederung der HJ. und des BDM. vorgenommen. Es wurden fünf Obergebiete (BDM.-Gauverbände): Ost, Nord, West, Süd und Mitte mit 21 Gebieten (Obergauen) und das selbständige Gebiet (Obergau) Österreich mit der Nummer 22 geschaffen. Die HJ.-Gebiete gliederten sich in Oberbanne, die Oberbanne in Banne,

die Banne in Unterbanne, Gefolgschaften, Scharen, Kameradschaften (beim DJ.: Jungbanne, Stämme, Fähnlein, Jungzüge und Jungenschaften; beim BDM.: Gaue, Untergaue, Ringe, Gruppen, Scharen und Mädelschaften).

Eine Vereinheitlichung der Uniform der Hitler-Jugend und des DJ. wurde durchgeführt. Die Mitgliederzahl der HJ. war bereits auf drei Millionen gestiegen.

Den Höhepunkt dieses arbeitsreichen Jahres bildete neben dem Appell der 60 000 Hitler-Jungen auf dem „Parteitag des Sieges" die Eingliederung der evangelischen Jugendorganisation am 21. Dez. 1933.

Im Jahre 1934 wurde der Kampf um die Einheit der Jugend weiter fortgeführt; nur noch die Turn- und Sport- und die katholische Jugend standen außerhalb der großen HJ.

Am Neujahrstag 1934 verkündete Baldur von Schirach das Jahr der Schulung und der inneren Ausrichtung der nationalsozialistischen Jugend. Der innere Ausbau, die körperliche Ertüchtigung (Leibesübungen, K.K.-Schießen und Geländesport), das Lager und die Fahrt dienten dazu, die innere Ausrichtung zu vollziehen.

Am 24. Januar 1934, dem Todestag Herbert Norkus, weihte der Reichsjugendführer in der Garnisonkirche zu Potsdam an der Gruft Friedrichs des Großen 365 neue Bannfahnen.

Im April desselben Jahres erging der Ruf an die gesamte deutsche Jugend zum Reichsberufswettkampf. Hier begann ein edler Wettstreit der Berufsgruppen untereinander. Nur die Leistung konnte den einzelnen zum Siege krönen. 500 Sieger sämtlicher Berufsgruppen aus allen Teilen des Reiches traten in Berlin zum Entscheidungskampf zusammen. Am Tag der nationalen Arbeit wurden 20 Reichssieger durch den Führer selbst empfangen. Der schönste Lohn für den Willen zur Tat.

Zu Pfingsten berief Baldur von Schirach seinen alten Mitkämpfer Hartmann Lauterbacher in die Reichsjugendführung und ernannte ihn zu seinem Stellvertreter und Stabsführer der RJF.

Parteitag „Triumph des Willens". 60 000 Hitler-Jungen, angetreten im Stadion zu Nürnberg, bekundeten ihre Treue zu Führer und Volk. Ein riesiges Zeltlager bot einige Tage einen kleinen Ausschnitt aus dem Leben dieser jungen Gemeinschaft. Hier legten 60 000 Zeugnis ab von der Disziplin und inneren Haltung einer ganzen Generation.

Acht Tage später wurden der HJ. durch den Reichsjugendführer an der Feldherrenhalle zu München weitere Bannfahnen verliehen.

Die Gliederung der Hitler-Jugend.

Die Jugendbewegung Adolf Hitlers baut sich in vier Gliederungen auf:

Hitler-Jugend:
Jungen von 14 bis 18 Jahren.

Deutsches Jungvolk in der Hitler-Jugend:
Jungen von 10—14 Jahren.

Bund deutscher Mädel in der Hitler-Jugend:
Mädel von 14—21 Jahren.

Jungmädel in der Hitler-Jugend:
Mädel von 10—14 Jahren.

Diese vier Gliederungen sind in folgende Einheiten unterteilt:

HJ.	DJ.	
Kameradschaft	Jungenschaft	(bis zu 15 Jgg.)
Schar	Jungzug	(bis zu 50 Jgg.)
Gefolgschaft	Fähnlein	(bis zu 150 Jgg.)
Unterbann	Stamm	(bis zu 600 Jgg.)
Bann	Jungbann	(bis zu 3 000 Jgg.)
Gebiet		(bis zu 100 000 Jgg.)
Obergebiet		(bis zu 500 000 Jgg.)

BDM.	JM.	
Mädelschaft	Jungmädelschaft	(bis zu 15 Jgg.)
Mädelschar	Jungmädelschar	(bis zu 50 Jgg.)
Mädelgruppe	Jungmädelgruppe	(bis zu 150 Jgg.)
Mädelring	Jungmädelring	(bis zu 600 Jgg.)
Untergau	Jungmädeluntergau	(bis zu 3 000 Jgg.)
Obergau		(bis zu 100 000 Jgg.)
Gauverband		(bis zu 500 000 Jgg.)

Die Einheiten des DJ. bzw. der JM. unterstehen vom Gebiet bzw. Obergau ab dem zuständigen HJ.-Führer bzw. der zuständigen BDM.-Führerin, denen jeweils ein Jungvolkführer bzw. eine Jungmädelführerin zur Unterstützung beigegeben ist.

Die verschiedenen Einheiten tragen Namen und Nummern.

Die Obergebiete und Gauverbände werden im Reich durchlaufend von 1—5 numeriert und tragen einen Namen entsprechend ihrer Lage (Ost, Nord usw.).

Die Gebiete und Obergaue werden im Reich durchlaufend von 1 bis 25 numeriert und tragen einen Namen, der ihrem Ausdehnungsbereich entspricht (Ostland, Pommern usw.).

Der Bann, Untergau und Jungmädeluntergau trägt eine im Reich fortlaufende Nummer, die meistens von Traditionsregimentern übernommen worden ist.

Die Einheiten in Bayern tragen den Vorsatzbuchstaben „B".

Die Jungbanne führen vor der Nummer des entsprechenden Bannes die Zusatzziffer 1/..., 2/..., 3/... usw., da oft mehrere Jungbanne innerhalb eines Bannbereiches bestehen.

Die Banne, Jungbanne, Untergaue und Jungmädeluntergaue tragen einen Namen, der sich nach ihrem Ausdehnungsgebiet richtet.

Die Einheitsnummern sind an Teilen der Uniform zu erkennen.

Obergebiet und Gebiet sind auf einem dreieckigen schwarzen Abzeichen in gelber Schrift kenntlich gemacht.

Die Schulterklappe der HJ. zeigt Bann- und Unterbann-Nummer, während die Prägung auf dem Knopf die Gefolgschaftsnummer angibt.

Die unteren Einheiten des DJ. sind auf der Uniform nicht ersichtlich.

BDM. und JM. tragen als einzige Einheitsbezeichnung das schwarze Armdreieck, das in weißer Schrift Gauverband und Obergau angibt.

Dienstgradabzeichen.

Dienstgrad:	Führerschnur:	Sonstige Kennzeichen:
Kameradschaftsführer	rot-weiß	1 Stern auf der Schulterklappe.
Jungenschaftsführer	rot-weiß	—
Mädelschaftsführerin	rot-weiß	—
Jungmädelschaftsführerin . .	rot-weiß	—
Scharführer	grün	2 Sterne auf der Schulterklappe.
Jungzugführer	grün	—
Mädelscharführerin	grün	—
Jungmädelscharführerin . .	grün	—
Gefolgschaftsführer	grün-weiß	3 Sterne auf der Schulterklappe.
Fähnleinführer	grün-weiß	—
Mädelgruppenführerin . . .	grün-weiß	—
Jungmädelgruppenführerin	grün-weiß	—

Dienstgrad:	Führerschnur:	Sonstige Kennzeichen:
Unterbannführer	weiß	4 Sterne auf der Schulterklappe.
Stammführer		—
Mädelringführerin		—
Jungmädelringführerin		—
Bannführer	rot	1 silbernes Eichenblatt auf farbiger Schulterklappe, farbiges Mützenband.
Jungbannführer		weiße Armscheibe mit silberner Siegrune.
Untergauführerin		—
Jungmädeluntergauführerin		—
Oberbannführer	rot-schwarz	2 silberne Eichenblätter auf farbiger Schulterklappe, farbiges Mützenband.
Oberjungbannführer		gelbe Armscheibe mit silberner Siegrune.
Gauführerin		—
Gebietsführer	schwarz	3 silberne Eichenblätter auf farbiger Schulterklappe u. farbiges Mützenband.
Gebietsjungvolkführer		dunkelrote Armscheibe mit silberner Siegrune.
Obergauführerin		—
Obergebietsführer	schwarz-silber	3 silberne Eichenblätter auf farbiger Schulterklappe und einen Stern. Farbiges Mützenband.
Obergebietsjungvolkführer		hellrote Armscheibe mit goldener Siegrune.
Gauverbandsführerin		—

Das Ziel der körperlichen Ertüchtigung der Hitler-Jugend.

Der Führer hat der Hitler-Jugend als der einzigsten nationalsozialistischen Organisation seinen Namen verliehen. Sie hat damit die Aufgabe übernommen, die ganze deutsche Jugend in seinem Namen zu sammeln und in seinem Sinne zu erziehen. Damit trägt jeder HJ.-Führer und jeder Hitler-Junge eine große Verantwortung für die Zukunft unseres Vaterlandes.

Die Hitler-Jugend wird diese große Aufgabe erfüllen und Deutschlands Jugend unter der Fahne der Hitler-Jugend für den Nationalsozialismus gewinnen. Die Erziehung ihrer Mitglieder ist — außerhalb von Schule und Elternhaus — total, d. h. sie erzieht in Übereinstimmung mit der nationalsozialistischen Weltanschauung über die Einheit von Körper, Geist und Seele den ganzen jungen Menschen geistig, seelisch und körperlich. Für sie ist eine weltanschauliche Schulung ohne körperliche Ertüchtigung ebenso unmöglich wie eine körperliche Ertüchtigung ohne weltanschauliche Ausrichtung. Beides gehört untrennbar zusammen. Jedoch ist die körperliche Ertüchtigung die Grundlage und Voraussetzung für die weltanschauliche Schulung. Deshalb hat sich die Hitler-Jugend auch die Ertüchtigung der gesamten deutschen Jugend zur Aufgabe gemacht. Es darf dem Nationalsozialisten in Zukunft nicht mehr selbst überlassen bleiben, ob er seinen Körper schult und pflegt oder nicht. Im nationalsozialistischen Staat hat jeder — vor allem aber die Jugend — gegenüber der Gemeinschaft die Verpflichtung, seinen Körper gesund und leistungsfähig zu erhalten.

Die Hitler-Jugend hat durch ihr Programm der vielseitigen

körperlichen Ertüchtigung

die Grundlage hierfür geschaffen.

Jeder Hitler-Junge nimmt an dieser körperlichen Ertüchtigung teil und dient damit schon in frühester Jugend freudig und freiwillig seinem Führer und seinem Volk. So ist Hitler-Jugend-Dienst Dienst am Vaterland.

Der Hitler-Jugend-Dienst hat aber nichts mit einer vormilitärischen Ausbildung oder gar Soldatenspielerei zu tun. Die Waffe ist nicht für den Hitler-Jungen, sondern für den Soldaten da. Der Waffendienst ist nicht Aufgabe der heranwachsenden Jugend, sondern der Armee. Aufgabe der Jugend aber ist es, die körperliche Voraussetzung dafür zu schaffen, daß das heranwachsende Geschlecht den Anforderungen, die der Waffendienst der Nation an den Soldaten stellt, auch gewachsen ist.

So ist das Ziel der körperlichen Ertüchtigung der Hitler-Jugend eine

gesunde, leistungsfähige und wehrfähige Jugend.

Das Programm der körperlichen Ertüchtigung umfaßt: **die Grundschule in den Leibesübungen, das Luftgewehr- und Kleinkaliberschießen und den Geländesport.**

Die Leibesübungen sind die Grundlage jeder körperlichen Leistungs- und Wehrfähigkeit. Die Hitler-Jugend kann selbstverständlich nicht alle Sportarten betreiben, sie hat in der Grundschule nur die Übungsarten zusammengefaßt, die

1. möglichst einfach zu erlernen und möglichst überall durchführbar sind;
2. auf einfachen Spielplätzen mit der Masse durchgeführt werden können;
3. wenig Geräte bzw. geringe Mittel erfordern.

Sie sollen ferner den Hitler-Jungen schnell gewandt, kräftig, ausdauernd, entschlossen und hart machen. Neben einigen ausgewählten Übungen der Leichtathletik, den Spielen mit und ohne Gerät, dem Hindernisturnen usw. pflegt die Hitler-Jugend besonders das Boxen, Freiringen und Bodenturnen, alles Übungsarten, die ganz besonders durch den Kampf Mann gegen Mann zu Mut und Entschlossenheit, Kampfeswillen und Härte erziehen.

Neben dieser planmäßigen Leibeserziehung lernt der Hitler-Junge die Grundlage des Luft- und Kleinkaliberschießens kennen. Die Hitler-Jugend hat es sich zur Aufgabe gemacht, die deutsche Jugend für diese Sportarten zu begeistern, die in vielen anderen Staaten seit Jahrzehnten schon Volkssport sind. Wo Kleinkaliberschießen wegen Mangel an Schießständen, Mitteln usw. noch nicht möglich ist, wird das Luftgewehrschießen durchgeführt. Das Luftgewehrschießen hat den großen Vorteil, daß es überall im Freien wie im Heim durchgeführt werden kann, keine besonderen Schießkosten verursacht und trotzdem große Freude macht.

Die Krönung der körperlichen Ertüchtigung der Hitler-Jugend ist der Geländesport. Das, was die Hitler-Jugend auf dem Sportplatz und in der Turnhalle gelernt hat, soll nunmehr praktisch im Geländesport angewandt werden. Durch den Geländesport soll der Hitler-Junge geländegängig werden, d. h. er soll Anschleichen, Beobachten, Sichzurechtfinden, Spurenlesen, Tarnen, Melden, Gelände ausnutzen lernen usw.

Das Ziel der geländesportlichen Ausbildung aber ist das Geländespiel. Nichts bereitet dem Jungen größere Freude, als wenn er draußen in der freien Natur seine Kräfte mit den anderen Kameraden messen kann.

Eingeleitet werden die Geländespiele durch Spähtrupps, die aufklären und erkunden müssen. Hier zeigt es sich, ob der Hitler-Junge all das gelernt hat, was er im Gelände können muß.

Der Endkampf dagegen ist in der Regel ein Ringen von Mann gegen Mann. Da wird um den Stab, den Wollfaden am Arm oder um das Band an der Mütze erbittert gekämpft. Alles das ist jugendliches Austoben im Gelände, wobei das Geländespiel die Möglichkeit bietet, die in jedem deutschen Jungen liegenden Fähigkeiten zu wecken und auszubilden.

Dieses vielseitige Programm der körperlichen Ertüchtigung, Leibesübungen, Geländesport usw. erfordert eine planmäßige Schulung der Hitler-Jungen. Um dieser Schulung eine einheitliche Ausrichtung zu geben, hat der Reichsjugendführer

das HJ.-Leistungsabzeichen

gestiftet. Die Bedingungen des HJ.-Leistungsabzeichens sind äußerst vielseitig. Ihre Höhe ist aber so festgesetzt, daß sie jeder deutsche Junge nach zielbewußtem Üben erfüllen kann. Voraussetzung für den Erwerb des Abzeichens ist aber das Bestehen der weltanschaulichen Prüfung. Wer hier nicht seinen Mann steht, kann das HJ.-Leistungsabzeichen niemals erringen und wenn er die körperlichen Bedingungen noch so gut erfüllt.

So bringt das HJ.-Leistungsabzeichen mit seinen Bedingungen die Einheit der körperlichen Ertüchtigung und der weltanschaulichen Schulung sinnfällig zum Ausdruck. Sein Besitz ist die äußere Anerkennung des Reichsjugendführers dafür, daß der Hitler-Junge seine Pflicht gegenüber seinem Führer und seinem Volk bereits in jungen Jahren erfüllt.

Das Ziel der Hitler-Jugend ist eine neue deutsche Jugend, die stolz, aufrecht, gesund und wehrfähig, von der Idee des Nationalsozialismus durchglüht, weiß, daß sie Träger der deutschen Zukunft ist. Eine Gemeinschaft, die ihre Mitglieder mit solchen Idealen erfüllt, wird dereinst vor der deutschen Geschichte bestehen.

Das HJ.-Leistungsabzeichen.

Das HJ.-Leistungsabzeichen ist im Mai 1934 vom Reichsjugendführer gestiftet worden. Mit seinem Erwerb findet die planmäßige Erziehung der heranwachsenden Jugend zur Wehrwilligkeit und Wehrfähigkeit ihre Krönung. Die Bedingungen des HJ.-Leistungsabzeichens sind äußerst vielseitig; sie stellen die große Leistungsprüfung der Hitler-Jugend dar. Die Prüfungsbedingungen verlangen weltanschauliche Schulung und gute Leistungen in Leibesübungen, im Luft- bzw. Kleinkaliberschießen und Geländesport. Jeder Hitlerjunge, der sich um das HJ.-Leistungsabzeichen bewirbt — das wird in Zukunft jeder gesunde Hitlerjunge im Alter von 15—18 Jahren sein — muß sich auf den Heimabenden das notwendige Wissen über die nationalsozialistische Weltanschauung aneignen und durch sein Vorbild und sein Vorleben beweisen, daß er nicht nur nationalsozialistisch denkt, sondern auch inner- und außerhalb des Kreises seiner Kameraden nationalsozialistisch handelt. Nur unter dieser Voraussetzung wird das HJ.-Leistungsabzeichen, wenn alle sonstigen Anforderungen erfüllt sind, verliehen. Die vielseitigen Bedingungen in Leibesübungen, Schießen und Geländesport verlangen eine umfassende körperliche Leistungsfähigkeit. Der gesamten Hitlerjugend ist damit im ganzen Deutschen Reich — gleichgültig ob im einsamen Schwarzwalddorf oder in der weiten Ebene Ostpreußens — ein einheitliches Ziel und eine einheitliche Ausrichtung für den gesamten praktischen Dienst, d. i. die körperliche Ertüchtigung, gegeben. Jeder Hitlerjunge in Stadt und Land übt somit nach den gleichen Richtlinien, um das HJ.-Leistungsabzeichen zu erringen. Die Bedingungen sind so festgesetzt, daß jeder gesunde Hitlerjunge nach eifrigem Üben jede der verlangten Bedingungen erfüllen kann. Die Hitlerjugend fordert somit nicht hohe Einzelleistungen, sondern gute Leistungen aller Hitlerjungen in möglichst vielen Übungszweigen, die für das Leistungsabzeichen insgesamt 22 ausmachen. Dabei sind die Leistungsanforderungen nach dem Alter abgestuft. Die 15-, 16- und 17jährigen und älteren Hitlerjungen haben je eine besondere Leistungsprüfung abzulegen. Für jede Altersklasse wird ein besonderes Leistungsabzeichen verliehen. Die 15jährigen erhalten das HJ.-Leistungsabzeichen in Schwarz, die 16jährigen in Bronze, die 17jährigen und älteren Hitlerjungen in Silber. Mit diesem planmäßigen Aufbau der Ausbildung wird die Jugend in den entscheidenden Wachstums- und Entwicklungsjahren körperlich so geschult, daß sie, wenn sie später als Soldat mit der Waffe dem Vaterland dienen darf, für diesen Ehrendienst auch tauglich ist.

Die Leistungen werden in das Leistungsbuch eingetragen, das jeder Hitlerjunge besitzen muß (Verlag Bernard & Graefe, Berlin SW 68, Alexandrinenstr. 134. Preis: RM. 0,35).

Neben den Prüfungen für das HJ.-Leistungsabzeichen werden in das Leistungsbuch alle sonstigen Leistungen, die für den Hitlerjungen von Bedeutung sind, eingetragen. Hierzu gehören: die Teilnahme an Führerlehrgängen, Jugendlagern, Sonderlehrgängen, Wettkämpfen, größeren Fahrten usw. Auch besondere sportliche Leistungen, die die für das HJ.-Leistungsabzeichen überragen, kann der Hitlerjunge eintragen lassen. Mit diesen Aufzeichnungen erhält der Hitlerjunge einen Überblick über seine gesamte Leistungsfähigkeit und zugleich einen Ansporn, vorhandene Schwächen durch entsprechende Übungen auszugleichen.

Für das Deutsche Jungvolk ist ebenfalls eine vielseitige Leistungsprüfung vorgesehen. Damit wird das Leistungsbuch zum Dienstausweis eines jeden Hitlerjungen und Pimpfen, die mit den Eintragungen ihre erfolgreiche Betätigung im deutschen Jungvolk und in der Hitlerjugend für jedes Jahr ihrer Zugehörigkeit nachweisen.

Die Bedingungen der Leistungsprüfung der Hitler-Jugend

	Stufe A 15 Jahre	Stufe B 16 Jahre	Stufe C 17 Jahre und darüber
I. Leibesübungen:			
1) 100 m	15 Sekunden	14,5 Sekunden	14 Sekunden
2) 3000 m	15 Minuten	14 Min. 30 Sek.	14 Minuten
3) Weitsprung	3,75 m	4,00 m	4,25 m
4) Keulenweitwerfen . 500 g in 10 m breiter Bahn	25,00 m	30,00 m	35,00 m
5) Kugelstoßen, 5 kg .	6,00 m	6,75 m	7,50 m
6) Klimmziehen	2 mal	3 mal	4 mal
7) Schwimmen Für Stufe B und C Pflichtübung, falls in einem Umkreis von einer Stunde Anmarsch Schwimmgelegenheit vorhanden ist.			
300 m	—	in beliebiger Zeit	in beliebiger Zeit
oder			
Dauerschwimmen . .	—	15 Minuten	15 Minuten
oder			
(wo Schwimmen nicht möglich) 20 km Radfahren .	—	55 Minuten	50 Minuten

	Stufe A 15 Jahre	Stufe B 16 Jahre	Stufe C 17 Jahre und darüber

II. Ziel- und Marschübungen:

1) Keulenzielwerfen aus dem Stand (500 g) im HJ.-Dienstanzug ohne Gepäck.	15 m (bis Kreismitte)	20 m (bis Kreismitte)	25 m (bis Kreismitte)

Ziel: Kreis mit 4 m Durchmesser, 5 Würfe, 3 Treffer.

2) Schießen ...... Kleinkaliberschießen, Entfernung 50 m, 12er-Ringscheibe, Ringabstand 1 cm, Spiegel bis einschl. 7er-Ring.	5 Schuß liegend aufgelegt, kein Schuß unter 4 oder 5 Treffer, 25 Ringe	a) 5 Schuß lieg. aufgelegt, kein Schuß unter 5 oder 5 Treffer, 30 Ringe b) 5 Schuß lieg. freihändig, kein Schuß unter 4 oder 5 Treffer, 25 Ringe	a) 5 Schuß lieg. aufgelegt, kein Schuß unter 6 oder 5 Treffer, 35 Ringe b) 5 Schuß lieg. freihändig, kein Schuß unter 5 oder 5 Treffer, 30 Ringe

Wo Kleinkaliberschießen nicht durchführbar, kann in Stufe A und B mit Luftgewehr geschossen werden. Entfernung 8 m, 12er-Ringscheibe, Ringabstand ½ cm. Spiegel bis einschließlich 10er-Ring. Die Bedingungen sind beim Luftgewehrschießen in Stufe A und B dieselben wie beim Schießen mit Kleinkalibergewehr.

3) Marschübung im HJ.-Dienstanzug ..	10 km nicht unter 2 Stunden, nicht über 2½ Stunden, mit 2½ kg Gepäck	15 km nicht unter 3 Stunden, nicht über 3¾ Stunden mit 5 kg Gepäck	20 km nicht unter 4 Stunden, nicht über 5 Stunden, mit 7½ kg Gepäck

III. Geländesport (Wertung: bestanden, nicht bestanden):

1) Geländekunde	—	Schilderung der Bodenformen u. -bedeckungen in einem Geländestreifen von ca. 100 m Breite u. ca. 300 m Tiefe.	Schilderung der Bodenformen u. -bedeckungen in einem Geländestreifen von ca. 100 m Breite u. ca. 300 m Tiefe.

Die Übung in Stufe B und C ist bestanden bei richtiger Schilderung der Bodenformen und -bedeckungen.

	Stufe A 15 Jahre	Stufe B 16 Jahre	Stufe C 17 Jahre und darüber
2) Kartenkunde	Kenntnis der Kartenzeichen 1 : 100 000	a) Auffinden eines auf der Karte 1:100000 bezeichneten Punktes im Gelände 2 bis 3 km Entfernung). b) Festlegung der Himmelsrichtungen mit dem Kompaß.	a) Auffinden eines auf der Karte 1:100000 bezeichneten Punktes im Gelände (2 bis 3 km Entfernung). b) Bezeichnen von 2 im Gelände sichtbaren Punkten auf der Karte 1 : 100 000. c) Feststellung der Himmelsrichtungen nach Sonne, Uhr u. Gestirnen.

Übung ist bestanden in Stufe A bei Kenntnis der wichtigsten Kartenzeichen (Straßen, Wälder, Wiesen, Eisenbahnen, Brücken, Gewässer, Bodenerhebungen usw.). In Stufe B und C bei richtiger Erfüllung der gestellten Aufgaben.

3) Sinnesschärfung . .	2 leicht erkennbare Ziele (Kopfscheiben) bis zu 150 m erkennen und richtig ansprechen.	2 mittelschwere erkennbare Ziele (Kopfscheiben) bis zu 250 m erkennen u. richtig ansprechen.	2 leichte und 2 mittelschwere erkennbare Ziele (Kopfscheiben) bis 400 m Entfernung erkennen und richtig ansprechen.

Die Übung ist bestanden, wenn jeweils die Hälfte der Ziele richtig erkannt und angesprochen ist.

4) Entfernungsschätzen.	2 Entfernungen zwischen 50—250 m	3 Entfernungen zwischen 50—400 m	4 Entfernungen zwischen 100—800 m

Die Übung ist bestanden, wenn die Fehlergrenze bei jeder einzelnen Übung nicht über 30 % liegt.

	Stufe A 15 Jahre	Stufe B 16 Jahre	Stufe C 17 Jahre und darüber
5) Meldewesen	Mündliche Erklärung, was eine Meldung enthalten soll u. Ausfüllen einer Meldekarte.	Überbringen einer einfachen, mündlich aufgetragenen Meldung.	Erstatten einer selbst abgefaßten Meldung über eine Beobachtung beim Gegner.

Die Übung in Stufe B und C bestanden bei sinngemäßer Wiedergabe der Meldungen.

6) Tarnung	Ausnutzung vorhandener Tarnung.	a) Ausnutzung vorhandener Tarnung. b) Herstellung eigener Tarnung in günstigem Gelände.	a) Ausnutzung vorhandener Tarnung. b) Herstellung eigener Tarnung in günstigem Gelände. c) Herstellung eigener Tarnung in ungünstigem Gelände.

Übung ist bestanden bei ausreichender Tarnung.

7) Geländeausnutzung .	Heranarbeiten an einen Gegner aus 100 m Entfernung in günstigem Gelände.	Heranarbeiten an einen Gegner aus 200 m Entfernung in günstigem Gelände.	Vorgehen als Spähtrupp über ca. 400 m Gelände unter Ausnutzung des Geländes und Berücksichtigung des Auftrages.

Übung in Stufe A u. B bestanden bei richtiger Ausnutzung des Geländes vom Gegner aus betrachtet; in Stufe C bei richtigem Verhalten unter Berücksichtigung des Auftrages.

Die Bestimmungen über den Erwerb des HJ.-Leistungsabzeichens.

Die Bedingungen der Leistungsprüfung in Leibesübungen, Schießen und Geländesport sind nach dem Alter abgestuft und innerhalb der jeweiligen Altersgruppe alle zu erfüllen.

Eine Ausnahme macht lediglich das Schwimmen, das für Stufe B und C nur dann als Pflichtübung rechnet, wenn in einem Umkreis

von 1 Stunde Anmarsch eine Schwimmgelegenheit vorhanden ist, im anderen Fall muß für das Schwimmen 20 km Radfahren durchgeführt werden.

Alle Übungen jeder Altersstufe sind innerhalb eines Jahres zu erfüllen; in Stufe A im 16. Lebensjahr (also zwischen dem 15. und 16. Geburtstag), in Stufe B im 17. Lebensjahr (also zwischen dem 16. und 17. Geburtstag), für die Erfüllung der Übungen der Stufe C ist, abgesehen von dem Mindestalter von 17 Jahren, kein bestimmtes Lebensjahr vorgeschrieben, doch sind auch in dieser Stufe die vorgeschriebenen Bedingungen innerhalb eines Jahres zu erfüllen. Das Jahr beginnt mit dem Tag der ersten erfüllten Übung.

Werden die Übungen einer Stufe innerhalb eines Jahres nicht alle erfüllt, so sind die bestandenen Prüfungsbedingungen hinfällig, d. h. eine Anrechnung der im vergangenen Lebensjahr erfüllten Bedingungen einer anderen Stufe erfolgt nicht, und zwar auch dann nicht, wenn diese die Höhe der für die andere Stufe vorgeschriebenen Übungen erreicht hatten.

Der Bewerber hat somit **stets alle** Übungen **einer Stufe** innerhalb **eines** Jahres zu erfüllen.

Die Abnahme der Leistungsprüfung

Die systematische Vorbereitung für die Erreichung der vorgeschriebenen Leistungen hat unter Anleitung der Führer bzw. Ausbildungsleiter in den HJ.-Einheiten zu erfolgen.

Die **Abnahme der Prüfung** wird in der Regel auf den **Führerschulen** bzw. in den Jugendlagern der Hitlerjugend erfolgen. Für die Hitlerjungen, die nicht alljährlich an den Führerlehrgängen bzw. an den Jugendlagern teilnehmen können, erfolgt die Abnahme der Prüfung innerhalb der HJ.-Einheiten durch die von der RJF. bestätigten Abnahmeberechtigten.

Für die Abnahme der Bedingungen sind von den HJ.-Einheiten besondere Termine festzusetzen.

Die Bewerber, die im Besitz des Leistungsbuches sein müssen, haben sich für die Abnahmeprüfung rechtzeitig bei ihrer zuständigen HJ.-Einheit anzumelden. Eine Reihenfolge der Abnahme der Bedingungen: Leibesübungen, Schießen und Geländesport, ist nicht vorgesehen.

Nicht erfüllte Übungen können einzeln wiederholt werden.

Die Abnahmeberechtigung

Die Berechtigung für die Abnahme der Leistungsprüfung der Hitlerjugend ist grundsätzlich für jedermann bei der Reichsjugendführung auf dem Dienstwege unter Beifügung der entsprechenden Unterlagen (Zeugnisse, Bescheinigungen usw.) zu beantragen.

Gibt die Reichsjugendführung dem Antrag nach Prüfung statt, so erhält der Abnahmeberechtigte einen Ausweis. Die Abnahmeberechtigung kann je nach Eignung für ein, zwei oder alle drei Prüfungszweige (Leibesübungen, Kleinkaliberschießen und Geländesport) beantragt und ausgesprochen werden.

Jede Erfüllung einer Übung hat der Abnahmeberechtigte mit seiner Unterschrift unter Angabe der Nummer seines Ausweises zu bescheinigen. Außerdem hat bei jeder Abnahmeprüfung ein HJ.-Führer als Zeuge zugegen zu sein, der die Eintragung des Abnahmeberechtigten gegenzeichnet. Beim Geländesport hat der Zeuge den Charakter eines Richters und muß ebenfalls im Besitz des Lehrscheines für Geländesport bzw. der von der RJF. bestätigten Lehrbefähigung innerhalb der Hitlerjugend sein.

Allgemeines

1. Das Leistungsbuch ist von der Firma Bernard & Graefe, Berlin SW 68, Alexandrinenstraße 134, zu einem Preise von RM. 0,35 zuzüglich Porto gegen Nachnahme oder Voreinsendung des Betrages (auf das Postscheckkonto Berlin 765 77) zu beziehen. Mindestbestellung 10 Stück. Die HJ.-Einheiten geben ihren Bedarf zweckmäßigerweise in Sammelbezug auf.
2. Der Bewerber erfährt die Namen der Abnahmeberechtigten beim zuständigen Bann und setzt sich wegen der Abnahme der Bedingungen mit diesem in Verbindung. Im allgemeinen werden jedoch die Einheiten der HJ. besondere Termine für die Abnahme ansetzen.
3. Hat der Bewerber sämtliche Bedingungen der Leistungsprüfung in der jeweiligen Altersgruppe erfüllt, und ist auch die weltanschauliche Schulung eingetragen, so reicht er das ausgefüllte und mit Lichtbild versehene Leistungsbuch zusammen mit den beschossenen Scheiben auf dem Dienstweg ein und beantragt die Verleihung des in Frage kommenden Leistungsabzeichens.
4. Das Gebiet ist dafür verantwortlich, daß der Reichsjugendführung keine unvollständig ausgefüllten Leistungsbücher eingereicht werden.
5. Spricht der Reichsjugendführer die Verleihung aus, so wird das Leistungsabzeichen und das Leistungsbuch an das Gebiet gesandt, das beides nach Eintragung auf dem Dienstwege an die zuständige Gefolgschaft weiterleitet.
6. Der Preis des Abzeichens beträgt einschließlich Tuchabzeichen, kleiner Anstecknadel (für Zivil), Porto und Verpackung RM. 0,70.

   Einzelne Abzeichen kosten bei Nachbestellung:

   Großes HJ.-Leistungsabzeichen . . . . . 0,70 Mk.
   Anstecknadel . . . . 0,25 Mk.
   Tuchabzeichen . . . . 0,25 Mk.

Das Große Abzeichen wird nur bei Verlust nachgeliefert; es muß, da laufend numeriert, neu angefertigt werden.

7. Das Abzeichen wird nur bei Voreinsendung des Betrages ausgehändigt. Das Geld ist einzusenden auf das Konto: Reichsjugendführung, „Leistungsabzeichen", Postscheckkonto Berlin 178 00.
8. Wenn mehrere Hitlerjungen das Geld gemeinsam einzahlen, müssen auf dem Postabschnitt neben Gebiet, Bann und Gefolgschaft Namen und Vornamen einzeln und gut leserlich angegeben werden.
9. Bei Übertritt des Hitlerjungen in eine andere Parteiorganisation und bei ehrenvollem Ausscheiden aus der HJ. darf das HJ.-Leistungsabzeichen weiter getragen werden. Bei Ausschluß aus der HJ. ist das HJ.-Leistungsabzeichen sofort an den zuständigen Einheitsführer zurückzugeben, der es a. d. D. an die RJF. weiterleitet.

A. Grundschulung in den Leibesübungen.

I. Spiele.

Zweck: Das Spiel gibt von allen Sportarten die meiste Freude. Es erzieht zu Kampfgeist, Härte und Entschlußkraft und fördert Schnelligkeit, Ausdauer und Geschicklichkeit. Die Mannschaftsspiele verlangen außerdem Kameradschafts- und Mannschaftsgeist, Unterordnung und Zusammenspiel und erziehen zur Selbstlosigkeit und fairen Kampfesweise.

Lehrweise: Die Spiele nehmen wegen ihrer außerordentlich vielseitigen Auswirkung einen besonderen Platz in der körperlichen Ertüchtigung der Hitlerjugend ein. Mindestens ein Viertel jeder Übungsstunde ist auf Spiele zu verwenden. Die wertvollsten Spiele sind die Kampfspiele; sie werden von der Hitlerjugend besonders bevorzugt, vor allem die Kampfspiele mit dem Medizinball, die einfach und leicht zu erlernen sind und bei der Schwere und Größe des Balles eine besondere Kräftigung des Körpers ermöglichen. Neben den Medizinballspielen spielt die Hitlerjugend Hand- und Fußball. Doch verlangen diese Spiele eine gute Ballbehandlung, gute Technik und gutes Zusammenspiel, Eigenschaften und Fähigkeiten, die nur durch systematisches Training zu erlangen sind.

Einteilung: Wegen ihres verschiedenartigen Charakters teilen wir die Spiele ein in:

a) Partnerspiele,
b) Spiele ohne Gerät (Tummel-, Neck- und Raufspiele),
c) Neck- und Unterhaltungsspiele mit dem Medizinball,
d) Kampfspiele mit Medizin-, Hand- und Fußball.

1. Partnerspiele.

Als Partnerspiele bezeichnen wir solche Übungen, die, halb gymnastischer, halb spielerischer Art, in der Regel nur von zwei oder drei Hitlerjungen ausgeführt werden.

1. Rückenschaukel im Stand (Fig. 1).

Zwei Hitlerjungen stehen Rücken an Rücken, fassen sich in Hochhalte an den Händen oder haken sich gegenseitig mit den Armen fest und laden durch Vorbeugen des Rumpfes abwechselnd einer den andern

auf seinen Rücken auf. Der Aufgeladene läßt seine Beine so weit wie möglich nach unten hängen. Vorsicht im Anfang.

Fig. 1

2. Ziehen und Schieben im Stand (Steyrisch Ringen).

Die beiden Kämpfer stehen sich in Schrittstellung gegenüber, stellen die vorderen Füße mit der Außenkante fest gegeneinander, geben sich jeder die rechte bzw. linke Hand und versuchen durch Ziehen oder Schieben den Gegner von seinem Standort zu bewegen; der hintere Fuß darf frei bewegt werden. Derjenige ist Sieger, der seinen Gegner zuerst zum Verrücken des vorderen Fußes zwingt.

Fig. 2

3. Hakeln oder Beinringen (Fig. 2).

Zwei Hitlerjungen liegen umgekehrt dicht nebeneinander, mit dem Kopf in Brusthöhe des Partners. Beide heben das innere Bein hoch, legen die Waden gegeneinander und versuchen das Bein des Gegners herabzudrücken. Der Besiegte wird durch das Herunterdrücken des Beines gezwungen, rückwärts über Rücken, Schulter und Nacken in den Kniestand abzurollen.

Fig. 3

4. Kamelreiten (Fig. 3).

Zwei Hitlerjungen bilden das Kamel, der dritte ist der Reiter. Der erste steht aufrecht, faltet die Hände auf dem Rücken, der zweite steht

hinter ihm, legt seinen Kopf in dessen gefaltete Hände und hält sich mit seinen Händen an den Armen seines Vordermannes fest, der dritte setzt sich auf den Rücken des zweiten und treibt beide zum Laufen an.

5. Schubkarren fahren (Fig. 4).

Ein Hitlerjunge geht in den Liegestütz. Ein anderer faßt die Fußgelenke von ihm, hebt seine Beine hoch und treibt den vorderen zum Laufen auf den Händen an.

Fig. 4

6. Wippe zu zweit und zu vieren.

Zwei Hitlerjungen stehen sich gegenüber, legen die Hände auf die Schultern des anderen, senken den Oberkörper bis zur Waagerechten und wippen (federn) kräftig nach unten. Die Knie bleiben durchgedrückt.

Auf die von den beiden ersten gebildeten Wippe zu zweit setzen sich zwei weitere Hitlerjungen mit der Front zueinander und bilden wiederum wie die beiden unteren die Wippe.

7. Aus dem Schultersitz durch den Handstand abgehen und umgekehrt.

Ein Hitlerjunge sitzt auf den Schultern seines Kameraden, der ihn an seinen Beinen festhält. Der erste läßt sich jetzt langsam hintenüberfallen, bis er mit den Händen den Boden berührt. Von hier aus geht er, während der andere seine Beine freigibt, aus dem Handstand in den Stand.

Bei der umgekehrten Ausführung steht der eine in Seitgrätschstellung, der andere führt dicht hinter ihm einen Handstand aus, so daß seine Beine auf die Schultern des ersten zu liegen kommen. Dieser faßt die Fußgelenke, beugt sich weit nach vorn und läßt ihn auf die Erde gleiten.

8. Krebsgang (Fig. 5).

Ein Hitlerjunge springt von vorn derart an seinem Kameraden hoch, daß seine Oberschenkel in dessen Hüften aufliegen und die Beine auf seinem Rücken gekreuzt sich. Der erste läßt sich jetzt hintenüberfallen

und kriecht durch die Beine seines Partners hindurch, wobei er seine Beine fest gekreuzt hält, und stützt seine Hände auf die Fußgelenke des anderen auf. Dieser geht jetzt in den Liegestütz und bewegt sich auf den Händen und Füßen vorwärts.

Eine andere Ausführung ist wesentlich leichter. Der erste geht in Rückenlage, der zweite nimmt über ihm mit dem Kopf nach seinen Füßen zu Liegestütz ein. Aus der Rückenlage schlägt der erste die Beine um die Hüften seines Partners und kreuzt die Füße auf seinem Rücken; die Hände fassen wieder dessen Fußgelenke, die Arme werden durchgedrückt. Der so gebildete Krebs kann sich in dieser Lage nur durch Hüpfen vorwärts bewegen.

Fig. 5

9. Karussell (Fig. 6).

Vier Hitlerjungen stellen sich im Viereck mit der Front nach der Mitte auf. Je zwei, die sich gegenüberstehen, falten die Hände im Nacken ihres Partners. Hierdurch liegt das erste Paar mit den Armen

Fig. 6

auf den Armen des anderen Paares, das sich mit kleinen Schritten schnell im Kreise dreht. Das erste Paar folgt diesen Bewegungen und läßt sich, sobald der Schwung groß genug ist, lang hängen.

10. Blasebalg.

10. Ein Hitlerjunge liegt auf dem Rücken und streckt die Beine nach oben. Der andere legt sich stocksteif auf die Sohlenflächen des unteren. Dieser beugt und streckt die Beine gegen den Widerstand des oberen — er tritt den Blasebalg.

2. Spiele ohne Gerät (Tummel-, Neck- und Raufspiele).

11. Reiterkampf.

Die Reiter sitzen auf den Rücken oder Schultern ihrer Kameraden und suchen die gegnerischen Reiter von ihren Pferden zu ziehen. Wer vom Pferd stürzt oder den Boden berührt, ist besiegt und scheidet aus. Sieger ist der zuletzt übrigbleibende Reiter. Weicher Untergrund!

12. Hahnenkampf.

Die Kämpfenden hüpfen auf einem Fuß und haben die Arme über der Brust verschränkt. Jeder versucht nun durch kräftiges Stoßen mit einer Schulter oder einem Arm seinen Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen, so daß er den anderen Fuß aufsetzen muß. Wer hierzu gezwungen wird, ist besiegt und scheidet aus.

13. Römisches Wagenrennen (Fig. 7).

Die Pferde und den Wagen bilden je zwei Hitlerjungen. Die ersten beiden stehen aufrecht nebeneinander und falten die Hände auf dem Rücken. Die anderen beiden hinter ihnen legen ihre Köpfe in die gefalteten Hände. Der Fünfte ist der Lenker des Wagens. Er bindet die beiden ersten an eine Leine an, steht mit den Füßen auf dem Rücken der beiden anderen und lenkt von hier aus Pferde und Wagen. Mehrere dieser Wagen veranstalten nun ein Wettrennen.

Fig. 7

14. Schaukel- oder Wackelbrücke.

Die Hitlerjungen knien im Liegestütz (Bank) umgekehrt mit dem Kopf neben den Füßen des Nebenmannes dicht nebeneinander. Auf ein Kommando schaukelt jeder mit dem Oberkörper vor und zurück, wodurch die Schaukel- oder Wackelbrücke entsteht, die einer der Hitlerjungen auf den Knien und Händen zu überqueren versucht.

15. Hohe Brücke.

Die Hitlerjungen stehen sich in zwei Reihen gegenüber und bilden durch Auflegen der Hände auf die Schultern der Gegenüberstehenden und Vorbeugen der Oberkörper die hohe Brücke, über die ein Hitlerjunge hinwegzubalancieren versucht.

16. Federnder Steg im Knien und Stehen (Fig. 8).

Die Hitlerjungen knien dicht nebeneinander. Über diesen Steg versucht ein Hitlerjunge hinüberzubalancieren. Bedeutend schwieriger wird das Balancieren, wenn die Spieler dicht hintereinander stehen und den Steg durch Vorbeugen des Oberkörpers und Auflegen der Hände auf die Schultern der Vordermänner bilden.

Fig. 8

17. Fuchsprellen (Fig. 9).

Zwei Reihen stehen sich gegenüber und fassen sich gegenseitig fest an den Handgelenken. Einer der Mitspieler legt sich mit der Brust nach unten lang auf die Armreihe, die ihn solange hochschleudert, bis er am anderen Ende der Reihe anlangt. Hier nimmt eine Hilfestellung den Geprellten in Empfang. (**Auf gleichmäßiges Hochschnellen und weiches Auffangen ist zu achten.**)

Fig. 9

18. Lindwurm.

Die Hitlerjungen stehen in einer Reihe auf Vordermann hintereinander. Ein jeder faßt die Fußgelenke des vor ihm Stehenden, auf ein Kommando bewegt sich der Lindwurm im Paßgang mit durchgedrückten Knien vorwärts.

19. Wackelschlange.

Die Hitlerjungen stehen in Reihe mit etwa ½ Schritt Abstand, beugen den Rumpf vor und reichen ihre rechte Hand dem Vordermann, ihre linke Hand durch die Beine dem Hintermann. Die Wackelschlange bewegt sich nun vorwärts, dabei rollt der Vorderste ab, zwischen dessen gespreizten Beinen der nächste und so fort. Der letzte Hitlerjunge der Wackelschlange reicht seine linke Hand im Vorwärtsgehen dem Kameraden, der zuerst abgerollt war. Damit ist der Ring geschlossen.

20. Toter Mann (Fig. 10).

Die Hitlerjungen bilden sitzend einen engen Kreis. In der Mitte steht der tote Mann, der sich vollständig steif macht und im Kreise herumgestoßen wird. Fällt der tote Mann auf einen der Hitlerjungen, so muß dieser mit ihm wechseln.

Fig. 10

21. Kampf im Kreis.

Auf dem Boden wird ein Kreis von mehreren Metern Durchmesser gezogen. Alle Hitlerjungen gehen in den Kreis und nun beginnt der Kampf aller gegen alle. Wer über den Kreis mit einem Fuß hinausgedrängt wird, scheidet aus. Der letzte Hitlerjunge, der sich im Kreis hat halten können, ist Sieger.

22. Ausbrechen (Fig. 11).

Drei Hitlerjungen fassen sich im Kreis an; jeder versucht unter den Armen der anderen beiden hindurchzukriechen und auszubrechen, was die anderen zu verhindern suchen.

23. Gefangen.

Ein Hitlerjunge versucht, den Kreis seiner Kameraden, die sich fest untergefaßt haben, auf jede ihm mögliche Art zu durchbrechen. Derjenige, der ihn aus dem Kreise läßt, muß seinerseits in den Kreis. Gelingt es einem Spieler längere Zeit hindurch nicht, den Ring zu durchbrechen, so wird er von einem anderen abgelöst; er scheidet aber dadurch aus und darf sich am weiteren Spiel nicht mehr beteiligen.

Fig. 11

24. Ringender Kreis.

Die Hitlerjungen bilden mit angefaßten Händen einen Kreis. Im Mittelpunkt dieses Kreises steht ein Gegenstand (Tisch, Stuhl, Pfahl, Baum, Wurfkeule usw.), der durch starkes Hin- und Herziehen von einem der Spieler berührt oder umgeworfen werden soll. Wer hierzu gezwungen wird, scheidet aus, ebenso derjenige, der seine Mitspieler losläßt. Sieger ist derjenige, der zuletzt übrigbleibt.

25. Tauziehen ohne Tau (Fig. 12).

Zwei gleichstarke Mannschaften stehen sich auf Vordermann gegenüber; die beiden Vordersten reichen sich die Hände und fassen fest zu.

Fig. 12

Die anderen Hitlerjungen umfassen ihre Vorderleute in Bauchhöhe; die Hände sind dabei gefaltet oder umfassen die Handgelenke. In der Mitte zwischen beiden Mannschaften ist eine Linie gezogen. Auf ein

Zeichen hin versuchen beide Parteien, sich über die Mittellinie hinwegzuziehen. Gelingt es einer Partei, auch den letzten Mann der anderen Mannschaft über die Linie zu bringen, so ist sie Sieger. Läßt einer der Hitlerjungen, bevor eine Entscheidung gefallen ist, seinen Vordermann los bzw. der erste Hitlerjunge seinen Gegner, so scheidet dieser aus. Die andere Partei ist dadurch gezwungen, ebenfalls einen Mann herauszustellen, darf sich aber dafür den jeweils schwächsten aussuchen. Es wird solange gekämpft, bis sich noch zwei gegenüberstehen; diese führen den Kampf zu Ende. Sieger ist die Partei, deren letzter Mann seinen Gegner über die Linie gezwungen hat. Läßt einer der letzten Spieler vorzeitig los, so fällt damit dem Gegner der Sieg zu.

Fig. 13

26. Henne und Habicht und der Drachenkampf (Fig. 13).

Die Hitlerjungen stellen sich in Reihe dicht hintereinander auf, wobei jeder seinen Vordermann in Bauchhöhe umfaßt. Der Vorderste verteidigt seine Schar gegen den Habicht, der den Letzten in der Reihe zu fangen sucht. Die Henne verfolgt jede seiner Bewegungen und stellt sich ihm bei seinen Angriffen mit ausgebreiteten Armen in den Weg. Erreicht der Habicht sein Ziel, so wird er der Letzte in der Reihe, während die Henne Habicht wird usw.

Dasselbe Spiel und der Kampfgedanke wie oben, nur ist der Ritter auf dem Rücken oder der Schulter seines Kameraden zu Pferde und versucht den zweiten Mann in der Reihe, die jetzt den Drachen darstellt, anzuschlagen. Der vorderste Mann — der Kopf des Drachens — greift den Ritter an und versucht ihn vom Pferde zu ziehen. Siegt der Drache oder der Ritter, so werden die beiden Vordersten Pferd und Ritter, während deren Vorgänger sich hinten anschließen.

27. Zweischlag (Zweien abschlagen).

Die Hitlerjungen bilden einen Kreis mit 1—2 Schritt Zwischenraum. Zwei Hitlerjungen treten aus, von denen einer den anderen durch Anschlagen zu fangen sucht. Der andere kann sich nur retten, wenn

er sich bei dem Laufen um den Kreis herum vor einen der Spieler stellt. Dadurch wird dieser nun der Verfolger; der erste Verfolger wird zum Verfolgten und versucht sich in derselben Weise zu retten.

Dasselbe Spiel, nur stehen die Hitlerjungen in breiter Seitgrätschstellung und der Gejagte muß, um sich zu retten, durch die gegrätschten Beine kriechen.

28. Dreischlag (Dritten abschlagen).

Dasselbe Spiel, doch haben sich die Hitlerjungen, die den Kreis bilden, angefaßt. Der Verfolgte rettet sich dadurch, daß er sich in den Kreis flüchtet, doch muß er diesen sofort wieder verlassen (Fig. 14).

Das gleiche Spiel wie vorher. Lediglich die Hitlerjungen, die den Kreis bilden, stehen zu zweien hintereinander. Stellt sich der Verfolgte vor diese Spieler, so wird der hinterste — der dritte Hitlerjunge — der Verfolger.

29. Festung stürmen und Festungskampf.

Die Hitlerjungen bilden zwei Parteien. Die eine besetzt einen Hügel oder Kreis, die die Festung bilden, die andere sucht diese zu stürmen, indem sie ihren Gegner vom Hügel zieht oder aus dem Kreis wirft. Wer hinausgeworfen bzw. heruntergezogen ist, ist gefangen und darf nicht mehr mitkämpfen.

Beim Festungskampf findet der Kampf zwischen den beiden Festungen, die durch Hügel, Kreise usw. dargestellt werden, statt. Die Parteien haben ihren Gegner zu fangen und in die eigene Festung zu bringen. Einmal gefangen, darf keiner die feindliche Festung verlassen; auch kann niemand mehr befreit werden. Die Partei ist Sieger, die ihre Gegner restlos oder zum größten Teil gefangengenommen hat.

30. Bürgerkrieg.

Ein langes, rechteckiges Feld in mehrere gleich große Felder abgeteilt. Im ersten Feld stehen alle Hitlerjungen. Jetzt beginnt der Kampf aller gegen alle; jeder versucht jeden in das nächste Feld abzudrängen. Wer ins nächste Feld abgedrängt ist, sucht seine Kameraden, die dort schon gelandet sind, wieder hinauszuwerfen. Wer über die Spielfeldgrenzen mit einem Fuß hinaustritt, scheidet aus. Wer sich von den Kämpfenden in einem der Felder als letzter behauptet, ist Sieger.

31. Kette sprengen oder durchbrechen.

Die Hitlerjungen bilden zwei Mannschaften; diese stellen sich in Linie zu einem Glied gegenüber auf; die eine Partei hakt sich fest unter, die andere greift an und versucht die Kette zu sprengen; gelingt ihr das, so ist sie Sieger. Gelingt es ihr nicht, so versucht sie jetzt, die Kette zu durchbrechen.

Die Kette kann auch zur Gegenwehr übergehen. Gelingt es ihr, aus der Kette einen Kreis zu machen und in diesen alle Gegenspieler einzuschließen, so hat sie gewonnen.

32. Komm' mit.

Die Hitlerjungen bilden einen großen Kreis mit 2—3 Schritt Zwischenraum. Ein Hitlerjunge läuft um den Kreis herum, schlägt einen beliebigen im Kreise stehenden Hitlerjungen an und ruft ihm zu „Komm' mit!" Der Angeschlagene versucht nun den ersten Hitlerjungen abzuschlagen. Dieser läuft so schnell wie möglich um den Kreis herum und rettet sich an den freien Platz. Ist er vorher eingeholt und abgeschlagen worden, so muß er den anderen wieder jagen usw.

Bei einer großen Anzahl von Hitlerjungen können die Spieler sich zu dritt oder viert usw. hintereinander aufstellen. Der letzte, der von dem Läufer angeschlagen wird, gibt diesen Schlag an seinen Vordermann, der wiederum an den vor ihm Stehenden und so fort weiter, bis der vorderste ebenfalls benachrichtigt ist, dann läuft die ganze Reihe, aber jetzt in entgegengesetzter Richtung, um den Kreis herum, und jeder sucht sich an den frei gewordenen Platz zu retten. Der letzte Hitlerjunge, der keinen Platz gefunden hat, muß Läufer spielen; nun beginnt das Spiel von neuem.

Fig. 14

33. Fuchsjagd.

Je 4—6 Hitlerjungen bilden kleine Kreise; zwischen diesen Kreisen wird ein Hitlerjunge von dem anderen gejagt, der eine ist der Jäger, der andere der Fuchs. Dieser sucht sich nun in einen der Kreise (Fuchsbau) zu retten. In jedem dieser Fuchsbaue sitzt aber bereits ein Fuchs. Der muß in demselben Augenblick, in dem der gejagte Fuchs sich in den Fuchsbau rettet, aus diesem heraus, da zwei Füchse zu gleicher Zeit nicht in einem Bau sein können. Der Jäger stürzt sich nun auf den

neuen Fuchs, der seine Zuflucht wieder in einem anderen Kreis sucht usw. Bei einer größeren Anzahl von Hitlerjungen können zwischen den vielen Kreisen bzw. Fuchslöchern mehrere Jäger und Füchse unterwegs sein.

3. Neck- und Unterhaltungsspiele mit dem kleinen Medizinball.

Die Medizinball-Unterhaltungspiele dienen der Förderung der Gewandtheit, der Fang- und Treffsicherheit usw. Sie gestalten die Sportstunde interessant und abwechslungsreich und rufen bei den Hitlerjungen Freude und Unternehmungslust hervor.

Ball über die Schnur.

Zwei Parteien in einer Stärke von je 5 Hitlerjungen stehen sich in einem 10×20 m großen Spielfeld gegenüber, in dessen Mitte in einer Höhe von 2 m eine Schnur gespannt ist. Jede Mannschaft sucht den Ball derart über die Schnur in das Spielfeld des Gegners zu werfen, daß dieser ihn nicht fangen kann. Wird der Ball nicht gefangen, so erhält die andere Partei dafür einen Gewinnpunkt. Berührt der Ball bei einem Wurf die Schnur, oder wird er unter dieser hindurch- oder über die Spielfeldgrenzen hinausgeworfen, so erhält der Gegner jeweils einen Gewinnpunkt. Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden, ferner dürfen ihn innerhalb eines Spielfeldes nur zwei Mann berühren. Eine der Parteien beginnt mit dem Anwurf, sie wird durchs Los ermittelt. Eine Angabelinie wird nicht gezogen. Das Hochspringen beim Werfen des Balles, auch bei der Angabe, ist erlaubt. Ein Überwerfen des Balles über die Grenzen hinaus liegt erst dann vor, wenn der Ball beim Aufkommen die Spielfeldgrenzen nicht mehr berührt. Tritt einer der Hitlerjungen auf oder über die Spielfeldgrenze, so erhält der Gegner einer Gewinnpunkt.

Spieldauer nach Zeit: 2 × 5 oder 2 × 10 Minuten; letztere ist bei Wettkämpfen in der Regel die übliche. Es kann aber andererseits auch bis zur Erreichung einer bestimmten Punktzahl, z. B. 10 oder 20 Punkte, gespielt werden. Bei Halbzeit wird das Spielfeld gewechselt.

Größe des Spielfeldes kann beliebig verändert werden, doch muß die Stärke der Mannschaft hierzu in einem entsprechenden Verhältnis stehen.

Neckball.

Verschiedene Spielarten.

1. Die Hitlerjungen bilden einen Kreis mit einem Zwischenraum von Mann zu Mann von etwa zwei Schritt. Zwei Hitlerjungen, die sich innerhalb des Kreises befinden, suchen den Ball, der von den übrigen Hitlerjungen gegenseitig zugeworfen wird, anzuschlagen. Derjenige, bei dem der Ball berührt wird, tauscht seinen Platz mit dem

Innenspieler. Das Spiel kann dadurch verschärft werden, daß auch derjenige mit einem Hascher tauschen muß, der den ihm zugeworfenen Ball nicht fängt oder selbst so schlecht wirft, daß der Ball nicht gefangen werden kann.

2. Desselbe Spiel, nur mit einem Innenspieler. Der Ball muß dann von Mann zu Mann, ohne dabei an eine Richtung gebunden zu sein, weitergegeben werden.

3. Die Hitlerjungen stehen in einem Kreis, dicht aneinander, Schulter an Schulter. Der Ball wird von Mann zu Mann durch Heben und Senken der rechtwinklig zum Oberarm angewinkelten Unterarme weitergegeben. Einer der Spieler sucht jetzt den Ball von außen anzuschlagen.

4. Die Hitlerjungen sitzen im Kreis eng zusammen. Mann an Mann, die Beine werden leicht gebeugt hochgehoben; der Ball wird jetzt unter den hochgehobenen Beinen mit den Händen weitergegeben, während von außen einer der Hitlerjungen den Ball zu erreichen sucht.

Jagdball.

1. Ein oder zwei Hitlerjungen innerhalb eines großen, von den übrigen Teilnehmern gebildeten Kreises sind mit zwei Medizinbällen abzuwerfen; sie versuchen dies durch Ausweichen zu verhindern. Wer getroffen ist, tauscht mit dem, der ihn abgeworfen hat. (Niemals nach dem Kopf des Innenspielers werfen.)

2. Dasselbe Spiel, nur müssen jetzt die beiden Hitlerjungen in dem Kreis die Bälle fangen. Es kommt somit für die übrigen Spieler darauf an, den Gegner so zu treffen, daß er den Ball nicht mehr fangen kann. Fängt dieser den Ball, so tauscht er seinen Platz mit dem, der ihn geworfen hat.

Staffeln.

Zwei oder mehrere gleichstarke Mannschaften nehmen nebeneinander Aufstellung, jede Mannschaft in sich in Reihe mit einem Abstand von zwei bis vier Schritt von Mann zu Mann. Der Ball wird durch Werfen, Schleudern, Stoßen, Rollen usw. von Mann zu Mann gegeben. Ist der Ball am Ende der Staffel angelangt, so kann er entweder in derselben Weise wieder zurückgegeben werden oder aber durch Laufen des letzten Mannes mit dem Ball wieder an den Anfang der Staffel gebracht werden. Sieger ist die Partei, die den Ball zuerst ihrem Anfangsspieler wieder zugestellt hat.

Einige der Hauptstaffeln:

a) Der Ball wird von Mann zu Mann bis zum letzten Hitlerjungen der Staffel rückwärts über den Kopf geworfen, alle Hitlerjungen machen nun kehrt und geben ihn in derselben Weise wieder zurück.

b) Der Ball wird von Hitlerjunge zu Hitlerjunge rückwärts durch die Beine geworfen und aufgefangen. Hat der letzte Spieler den Ball gefangen, so macht alles kehrt und gibt den Ball in derselben Weise zurück.

c) Der Ball wird von Mann zu Mann gestoßen oder geschleudert (rechts oder links) und nach dem Passieren der Reihe in gleicher Weise zurückgegeben.

d) Der Ball wird im Sitzen rückwärts über den Kopf geworfen und in derselben Weise zurückgegeben (Fig. 15).

Fig. 15

e) Beide Mannschaften nehmen quer zur bisherigen Front Liegestütz ein und rollen den Ball unter dem Körper durch und geben ihn ebenso zurück.

Fig. 16

f) Der Ball wird rückwärts durch die weit geöffneten Beine gerollt. Der letzte Mann nimmt den Ball auf und läuft mit ihm so schnell wie möglich nach vorn. Inzwischen sind sämtliche Hitlerjungen um einen Platz zurückgegangen, so daß der von hinten ankommende Hitlerjunge

sich auf den Platz des ersten stellen und den Ball wieder durch die Beine rollen kann. Dies wiederholt sich so oft, bis der ursprünglich erste Spieler als letzter den Ball aufnimmt und mit ihm nach vorn läuft (Fig. 16).

Bei a) bis e) kann der letzte Mann statt des Zurückgebens des Balles mit ihm vorlaufen wie bei f). — Im übrigen sind die verschiedensten Zusammenstellungen möglich.

Kreisstaffeln:

Die Hitlerjungen bilden einen Kreis mit einem Zwischenraum von ein bis zwei Schritt von Mann zu Mann und zählen zu zweien ab. Nr. 1 und Nr. 2 bilden je eine Mannschaft. Zwei nebeneinanderstehende Hitlerjungen (Nr. 1 und 2) erhalten je einen Medizinball und werfen den Ball auf ein Zeichen dem Nächsten ihrer Partei zu, die eine Partei rechts, die andere links herum. Keiner der Spieler derselben Partei darf übergangen werden. Sieger ist die Mannschaft, deren Anfangsspieler den Ball zuerst zurückerhalten hat. Die Runden, die der Ball innerhalb des Kreises zurücklegt, können beliebig festgesetzt werden.

Die Staffel kann auch in der Weise gespielt werden, daß beide Bälle in ein und derselben Richtung geworfen werden; es kommt nun darauf an, daß der erste Ball von dem zweiten überholt wird. Sieger ist der erste, wenn er nicht überholt wird, im anderen Fall der zweite. Die Rundenzahl kann wiederum vom HJ.-Sportwart beliebig bestimmt werden.

Spiele mit dem Hohlball.

Ein größter Teil der oben angeführten Spiele kann auch mit dem Hohlball (Handball) gespielt werden. Es empfiehlt sich, vor allem die jüngeren Jahrgänge (14—16 Jahre), für die auch der kleine Medizinball noch zu schwer ist, die erwähnten Spiele mit dem Hohlball spielen zu lassen.

Weitere Spiele mit dem Hohlball:

Burgball.

Die Hitlerjungen bilden einen großen Kreis, in der Mitte bewacht ein Hitlerjunge eine Burg, dargestellt durch ein paar Wurfkeulen, einen oder mehrere Medizinbälle usw. Die im Kreis stehenden Hitlerjungen versuchen nun, durch blitzschnelles Zuwerfen mit anschließendem scharfem Werfen die Burg zu treffen. Der Hitlerjunge im Kreis sucht dies mit seinen Füßen zu verhindern, blitzschnell muß er die Front wechseln und die Burg schützen. Wer die Burg trifft, löst den Wächter im Kreis ab. Das Spiel kann auch so durchgeführt werden, daß neben dem Wurf auch der Stoß mit dem Fuß oder auch nur der Fußstoß gestattet ist.

Jägerball.

Das Spielfeld ist die Turnhalle. Die Hitlerjungen haben sich in der ganzen Halle zerstreut. Zwei Hitlerjungen sind Jäger, sie versuchen, die anderen Kameraden mit dem Hohlball abzuwerfen; wer getroffen wird, wird Jäger; er hat sich als solcher gleich mit einer Armbinde kenntlich zu machen. Die Jäger dürfen mit dem Ball nicht laufen. Sie jagen solange, bis alle Hitlerjungen abgeworfen sind. — Das Spiel läßt sich auch mit dem Schlagball durchführen.

Prellball.

Spielfeld: Zwei rechteckige aneinanderstoßende Spielfelder in der Halle, Größe je nach der Anzahl der Mitspieler.

In jedem Spielfeld nimmt eine Mannschaft von etwa 4—10 Hitlerjungen Aufstellung. Diese prellen nun den Hohlball in das Spielfeld des Gegners, d. h. der Ball wird mit der Faust so auf den Boden des eigenen Spielfeldes geschlagen, daß er nach dem Aufschlagen frei in das Feld der gegnerischen Mannschaft springt. Diese prellt ihn zurück, entweder sofort oder nach Zuspiel von ein bis zwei Hitlerjungen. Jedoch dürfen ihn nicht mehr als drei Hitlerjungen innerhalb eines Spielfeldes schlagen oder berühren. Der Ball darf zwischen zwei Spielern nur einmal den Boden berühren.

Die Fehler werden der Gegenmannschaft gutgeschrieben. Die Mannschaft, die einen Fehler gemacht hat, muß neu angeben.

Spieldauer nach Belieben: 2×5 oder 2×10 Minuten oder nach Punkten.

4. Kampfspiele mit dem Medizin-, Hand-, und Fußball.

Die Kampfspiele mit dem Medizinball sind für die körperliche Gesamtdurchbildung von der größten Bedeutung, da sie alle Eigenschaften und Fähigkeiten, wie Schnelligkeit, Ausdauer, Gewandtheit, Mut, Entschlossenheit, Härte usw., innerhalb einer einzigen Betätigungsweise vereinigen.

Zur Erlangung von Gewandtheit, Ballgefühl, Fangsicherheit, Wurfweite usw. können diese Spiele aber auch mit dem Hohlball gespielt werden.

Kampfball.

Der Spielgedanke ist dem Fuß- und Handball entlehnt. Zwei Mannschaften in einer Stärke von je 10—15 Hitlerjungen, in der Regel 11, in der Aufstellung wie beim Handball: ein Torwart, zwei Verteidiger, drei Läufer, fünf Stürmer, versuchen, den Medizinball unter Durchbrechung der feindlichen Reihen durch das gegnerische Tor zu bringen.

Das Tor ist 7 m groß und steht etwa 3 m von der Querlinie entfernt im Spielfeld. Das Vortreiben des Balles erfolgt durch Werfen oder Laufen mit dem Ball; Treten ist, um Verletzungen während des Greifens nach dem Ball zu vermeiden, nicht erlaubt. Im Gegensatz zum Fuß- und Handballspiel darf hier aber der Gegner angegangen und gehindert werden, wobei selbstverständlich unfaires Spielen wie schlagen, haken usw. verboten ist. Beim Kampfball kommen alle das Spiel erschwerende Regeln, wie Strafraum, Torraum, Abseits, Strafstoß, Eckbälle usw. in Wegfall, um auch dem spielerisch Ungeübten von vornherein die Teilnahme zu ermöglichen. Für diese ist auch die einfache Spielart am geeignetsten, bei der der Spieler in urwüchsiger Art dem Gegner den Ball, sofern dieser ihn nicht vorher an einen seiner Mitspieler abgibt, zu entreißen versucht, wobei in der Regel ein Ringkampf entbrennt. Diese Spielweise wird auch als Raufball bezeichnet. Bei der anderen Art wird das Spiel so durchgeführt, daß der Spieler den Ball sofort abgeben oder ihn zu Boden werfen muß, wenn er oder der Ball von einem seiner Gegenspieler berührt wird. Hierdurch erhält das Spiel einen wesentlich anderen Charakter, da es jetzt in weit höherem Maße auf Stellungs- und Zusammenspiel ankommt. Diese Spielweise stellt somit eine höhere Spielstufe dar und ist für die Wettkämpfe in Form von Meisterschaftsspielen die gegebene. Wegen der Platzverhältnisse auf dem Lande sind für das Spielfeld keine bestimmten Maße vorgeschrieben, wenn auch die Abmessungen des Fuß- und Handballspieles von etwa 50 × 100 m erstrebenswert sind.

Die Regeln.

Der Ball darf nur mit den Händen in Bewegung gebracht werden.

Der Ball kann geworfen oder im Lauf getragen werden.

Der Ball muß *sofort* abgegeben oder zu Boden geworfen werden, wenn der Spieler oder der Ball von der Gegnerpartei berührt oder angeschlagen wird.

Der Gegner darf auf- und festgehalten und behindert werden.

Das Hinauswerfen des Balles über die seitlichen Spielgrenzen hat Einwurf für die Gegnerpartei zur Folge. Auf das Werfen über die hinteren Grenzen folgt *immer* Abwurf durch den Torwart, gleichgültig, welche Partei den Ball über die Grenze geworfen hat.

Der Torwart kann sich im Spielfeld ohne Beschränkung bewegen, er sowohl wie die anderen Spieler können angegangen und in das Tor gedrückt werden.

Strafraum, Torraum, Abseitsstellung, Eckbälle gibt es nicht.

Der Ball kann von vorn ins gegnerische Tor geworfen oder getragen werden.

Der Ball bzw. der Spieler darf vor dem Wurf oder während des Laufens in das feindliche Tor von der Gegenpartei nicht berührt sein, wenn der Torwurf gültig sein soll.

Ein Tor ist auch dann erzielt, wenn der Ball vor dem Passieren der Torlinie in der Luft von der Gegenpartei berührt war. Nach erzieltem Tor hat die Gegenpartei Anwurf.

Verboten ist, den Gegner zu schlagen, zu treten, zu haken oder sonstwie tätlich anzugreifen, oder den Ball mit dem Fuß vorwärtszubringen.

Die Tätigkeit des Schiedsrichters.

Der Schiedsrichter läßt das Spiel mit dem Anwurf durch eine der Parteien beginnen, die andere hat dafür Platzwahl. Die beiderseitigen Stürmer stehen 10 Schritt voneinander entfernt gegenüber. Verstöße gegen die Regeln ahndet der Schiedsrichter mit Freiwürfen für die Gegenpartei. Wiederholte Verstöße ein und derselben Spieler und undisziplniertes Verhalten usw. ziehen Verwarnungen, grobe Verstöße sofortiges Hinausstellen nach sich.

Spieldauer.

Zweimal 15 Minuten. — Da das Spiel die völlige Mitarbeit des gesamten Körpers, vor allem der inneren Organe, verlangt, kommt im allgemeinen eine Spielzeit nur von zweimal 10 Minuten in Frage.

Völkerball.

Das Völkerballspiel kann mit einem oder mehreren Medizinbällen, Hohlbällen, Schlagbällen oder mit verschiedenen Bällen gleichzeitig gespielt werden. Bevorzugt wird das Spiel mit einem Medizinball,

Aufbau des Spieles.

Das Spielfeld setzt sich aus zwei gleichen, beliebig großen Rechtecken (4×8, 5×10 m usw.) zusammen. Die jeweilige Größe richtet sich nach der Anzahl der vorhandenen Hitlerjungen.

Jede Partei nimmt in einem der Spielfelder Aufstellung und stellt zum gegenseitigen Zuwerfen einen der Spieler außerhalb des Spielfeldes sich gegenüber (hinter dem Gegner) auf.

Die Parteien versuchen nun, durch Abwerfen der feindlichen Hitlerjungen das gegnerische Spielfeld zu säubern. Sieger ist diejenige Partei, die dieses Ziel erreicht hat.

Regeln.

Die Hitlerjungen fangen den von der Gegenpartei geworfenen Ball auf oder weichen ihm aus. Berührt ein Hitlerjunge den Ball, der auf ihn geworfen wird, ohne ihn zu fangen, so ist er abgeworfen, d. h. er hat sofort sein Spielfeld zu verlassen und außerhalb des Spielfeldes hinter dem Gegner oder an den Seiten des feindlichen Spielfeldes Aufstellung zu nehmen. Er nimmt von dort weiter an dem

Spiel teil und hat auch das Recht, von außen seinen Gegner abzuwerfen. Die Hauptaufgabe der Außenstehenden ist aber das Zuspiel mit der eigenen Partei, weil der Abwurf, solange noch gute Spieler im Spielfeld sich befinden, grundsätzlich von innen nach außen erfolgt. Im anderen Fall besteht die Gefahr, daß der Ball von der Gegenpartei gefangen wird und durch blitzschnelles Werfen die eigene Partei, die in der Regel an die Mittellinie aufgerückt ist, überrascht.

Links: Spielbeginn. Rechts: Sieger ist A. Fig. 17

Sind dagegen im Verlauf des Spieles die besten Werfer bereits abgeworfen, so empfiehlt es sich, daß diese von außen den Gegner abwerfen, da der Sieg dann nur noch durch diese Kampfesweise errungen werden kann.

Der erste freiwillige Außenspieler begibt sich sofort ins Spielfeld, sobald ein Spieler von seiner Partei abgeworfen ist.

Berührt der von der Gegenpartei geworfene Ball den Boden, bevor er von dem Gegner gefangen oder berührt wird, so ist er für den Abwurf ungültig (sogenannter Erdball).

Fangen zwei Spieler den von der Gegenpartei geworfenen Ball gleichzeitig oder nacheinander, so scheidet einer bzw. der, der ihn zuerst berührt hat, aus.

Unwesentlich ist es, ob Bälle, die im Zuspiel von der Eigenpartei geworfen werden, nach dem Berühren gefangen werden oder nicht.

Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden. Eine Ausnahme macht der letzte Spieler, der mit dem Ball laufen darf. Beim Fang und bei dem darauffolgenden Wurf muß ein Bein standfest sein. Kommt ein Spieler beim Fangen eines Balles zu Fall, ohne daß der Ball den

Boden berührt, so scheidet der Spieler nicht aus; der Ball muß aber von der Stelle, wo der Spieler zu Fall kam, von diesem weitergegeben oder geworfen werden.

Auf- oder Übertreten über die Spielfeldgrenzen gilt als Abwurf, wobei es gleichgültig ist, durch welche Umstände das Übertreten veranlaßt ist.

Der Ball darf aus dem gegnerischen Spielfeld oder aus dem Außenraum geholt werden, sofern der betreffende Spieler, der ihn in das eigene Spielfeld bringt, den Außenraum oder das Spielfeld des Gegners mit den Händen berührt. Im anderen Fall gilt er als abgeworfen.

Wird der Ball weit über die Spielfeldgrenzen hinausgeworfen, so darf der Außenspieler den Ball heranholen, läuft er dabei mit dem Ball, so verliert er hierdurch seine Abwurfberechtigung nicht. Sind mehrere Außenspieler vorhanden und läuft dann einer mit dem Ball, so hat er keine Abwurfberechtigung, sondern darf nur noch den Ball seiner Partei zuwerfen.

Völkerball mit dem Hohlball.

Das Spielfeld, die Aufstellung der Mannschaften und der Spielgedanke sind dieselben wie beim Spiel mit dem Medizinball. Es kann aber in drei Arten gespielt werden: mit Abwehren, Fangen oder Ausweichen. Bei der Spielweise mit Abwehren wird der Hohlball mit den geballten Fäusten und den Unterarmen bis zu den Ellenbogen abgewehrt. Werden andere Teile des Körpers getroffen, so ist der betreffende Spieler abgeworfen. Wird der Ball gefangen, so gelten dieselben Spielregeln wie beim Medizinball.

Schiedsrichter.

Das Spiel beginnt mit dem Hochwurf des Balles durch den Schiedsrichter über die Mittellinie des Spielfeldes. Viele zweifelhafte Bälle (Erdball usw.) erfordern schnelle, klare Entscheidungen. Stehen dem Schiedsrichter Linienrichter zur Seite, so entscheidet der Schiedsrichter, falls er nicht selbst beobachten konnte, auf Grund der Angaben der Linienrichter.

Bei Wettspielen *müssen* mindestens zwei Linienrichter zur Verfügung stehen.

Grenzball.

Zwei Mannschaften versuchen — wie beim Kampfball —, den Ball durch das gegnerische Tor zu bringen. Beim Grenzball darf mit dem Ball nicht gelaufen werden. Trotzdem muß es aber schnell gespielt werden; denn ohne Schnelligkeit keine Überraschung des Gegners, und ohne Überraschung kein Torerfolg. Das Spielfeld kann beliebig groß sein; es richtet sich nach dem Gelände und der Anzahl der Spieler.

Einer Spielstärke von sechs bis zehn Spielern dürfte eine Spielfeldgröße von 40—50 mal 80—100 m entsprechen. Bei stärkeren Mannschaften ist das Spielfeld entsprechend zu erweitern.

Die Aufstellung einer Mannschaft erfolgt in zwei Linien; die erste hat die ganze Breite des Spielfeldes abzudecken, die zweite, halb so stark wie die vordere Linie, stellt sich auf Lücke der ersten auf und deckt das Spielfeld in der Tiefe nach dem eigenen Tor zu ab.

Die Mannschaften versuchen nun, durch hohes Werfen über die Tiefengliederung des Gegners hinweg oder durch die Lücken seiner Aufstellung hindurch Gelände in Richtung auf das feindliche Tor zu gewinnen. Das Vordringen des Gegners sucht die andere Partei durch Anschlagen oder Fangen und dann durch Zurückwerfen des Balles zu verhindern. Wird der Ball angeschlagen, aber nicht aufgehalten, so wird er von der Stelle, wo er zuerst berührt worden war, geworfen. Der Ball darf dabei dem Spieler, der ihn von der Berührungsstelle werfen will, von seinen Mitspielern zugeworfen werden.

In welcher Reihenfolge die Spieler innerhalb ihrer Mannschaft werfen, ich gleichgültig. Grundsätzlich wirft immer der Spieler, der den Ball am schnellsten erreichen kann.

Wird der von der Gegenpartei geworfene Ball aufgefangen, so darf der Fänger drei Schritt vorspringen und den Ball von dem neuen Standort werfen.

Eine Behinderung des Werfers ist unzulässig, der Gegner darf nur bis auf vier Schritt an den Werfenden herangehen.

Überschreitet der Ball die Spielgrenzen, so wirft die Gegenpartei von der Stelle, wo der Ball hinausgegangen ist.

Ein Tor ist dann erzielt, wenn der Ball frei, ohne Berührung durch den Gegner, die Torlinie passiert.

Das Spiel kann ebenso wie das Kampfball- und Völkerballspiel mit dem Hohlball gespielt werden.

Handballschule.

Der Spielgedanke, der dem Handball zugrunde liegt, ist bekannt. Es kämpfen zwei Mannschaften in Stärke von je 11 Mann miteinander, um den Ball in das Tor des Gegners zu werfen. Jede Mannschaft besteht aus 5 Stürmern, 3 Läufern, 2 Verteidigern und dem Torwart. Den Stürmern, die denen der gegnerischen Mannschaft gegenüberstehen, fällt die Aufgabe zu, die Reihen des Gegners durch gutes Zusammenspiel — Freistellen, Dreieckspiel — zu durchbrechen und den Angriff bis ins feindliche Tor zu tragen.

Die Hauptlast des Kampfes haben die Läufer zu tragen, die die Stürmer durch planmäßigen Aufbau des Spieles zu unterstützen und die Verteidiger durch Zerstörung des feindlichen Angriffs zu entlasten haben. Die beiden Verteidiger und der Torwart sind die letzten Stützen

der Mannschaft, an denen der feindliche Angriff zerschellen soll, wenn die eigenen Stürmer und Läufer überspielt sind.

Das Spiel hat den Vorteil, daß es den Oberkörper durch Werfen, Fangen, Bücken weitestgehend zur Mitarbeit zwingt. Erste Voraussetzung für ein gutes Handballspiel ist gute und sichere Ballbehandlung, die zweite gutes Zusammenspiel und Taktik, um die Reihen des Gegners durchbrechen zu können.

Hitlerjugend-Einheiten, die das Handballspiel erstmalig aufnehmen, müssen erst planmäßig mit ihren Spielern das Werfen und Fangen üben.

Bei den Würfen unterscheiden wir den
Schleuderwurf und den
Schlag- oder Kernwurf.

Der Schleuderwurf wird genau so ausgeführt wie der mit dem Medizinball (siehe Seite 76). Je stärker der Rumpfeinsatz erfolgt, desto weiter fliegt der Ball.

Der Schlag- oder Kernwurf wird wie der Wurf mit der Keule (siehe Seite 170) ausgeführt. Der Ball liegt in der flachen abgewinkelten Wurfhand und wird von hinten über den Kopf gezogen. Auch bei diesem Wurf wird der Körper eingesetzt. Beide Wurfarten werden bei dem Wurf auf das Tor angewandt.

Das Fangen erfolgt mit beiden Händen. Die Arme sind gestreckt und geben beim Fangen weich nach. Der Ball wird mit den Händen an den Körper herangezogen, der in den Hüften weich nachgibt. Bei hohen Bällen sind die Daumen außen, bei tiefen innen.

Werfen und Fangen im Stand.

Die Hitlerjungen werden in zwei Linien gegenüber aufgestellt, Entfernung etwa 10 m, Zwischenraum von Mann zu Mann etwa 2 bis 3 Schritt. Nun werfen sich die schräg gegenüberstehenden Hitlerjungen den Ball zu, der auf diese Weise durch die beiden Linien wandert. Der HJ.-Sportwart bestimmt die Wurfart sowie die Höhe, in der der Ball gefangen werden soll, z. B. Kernwurf, Fangen in Brusthöhe, dann Kopfhöhe, später Reich- oder Sprunghöhe. Dasselbe mit dem Schleuderwurf. Dann geht er zum Werfen und Fangen der tiefen Würfe in Hüft-, Knie- und Fußhöhe über. Allmählich wird die Entfernung auf 12 oder 15 m vergrößert oder der Sportwart läßt bei derselben Entfernung die Würfe schärfer ausführen. Anschließend wird das Fangen des springenden und das Aufnehmen des rollenden Balles geübt.

Es folgt das Laufen mit dem Ball. Der Hitlerjunge lernt das Aufstoßen des Balles, er darf den Ball nicht länger als 3 Sekunden in der Hand behalten und nicht weiter als 3 Schritte mit ihm laufen, ohne den Ball auf die Erde zu schlagen. Das Aufstoßen des Balles auf die Erde erfolgt halbrechts vorwärts, so daß beim Laufen der Ball immer handgerecht gefangen werden kann.

Beherrscht der Hitlerjunge das Werfen und Fangen im Stand und das Laufen mit dem Ball, so wird das Gehen und Zuspielen zu zweien und zu dritt geübt, anschließend erstmalig im Laufen. Es folgt dann das Werfen und Zuspielen im bewegten Dreieck, zuerst ohne Gegner, später mit einem Angreifer, der das Zuspiel stört.

Zwischendurch werden Zielwürfe auf das Tor mit Kern- und Schleuderwurf geübt, erst aus dem Stand, dann aus dem Laufen, später mit Zuspiel aus dem bewegten Dreieck ohne Gegner, dann mit einem Verteidiger usw.

Nach dem Erlernen der Ballbehandlung und dem Zusammenspiel geht der HJ.-Sportwart zum Angriff- und Abwehrspiel über. Er zeigt die Aufgaben jedes einzelnen Spielers: das Freistellen, das Abdecken und die Taktik des Angriffs. Am zweckmäßigsten zeigt er das an Hand des Eintorspieles.

Gespielt wird in der Hitlerjugend nach den Regeln des Reichsbundes für Leibesübungen.

Fußballschule.

Das Fußballspiel wird zur Zeit noch sehr wenig in der Hitlerjugend gepflegt. Die Erklärung hierfür liegt in der Schwierigkeit der Erlernung einer guten Ballbehandlung; diese ist z. B. beim Handball wesentlich leichter und schneller zu erlernen. Durch die Schwierigkeit der Ballbehandlung ist das Fußballspiel das an spannenden Kampfmomenten reichere und damit auch interessantere Spiel.

Wer in der Hitlerjugend das Fußballspiel erlernen will, muß mit dem planmäßigen Üben des Stoßens und Stoppens des Balles beginnen.

Gestoßen wird der Ball mit der Spitze, mit dem Spann und der Innen- und Außenseite des Fußes.

Gestoppt wird der Ball mit der Fußsohle, der Innen und Außenseite des Fußes und mit dem Körper.

Zum Üben nehmen die Hitlerjungen in einem Kreis Aufstellung. In der Mitte steht der HJ.-Sportwart. Dieser bestimmt Stoß- und Stoppart, läßt sich den Ball von einem Hitlerjungen zuspielen, stoppt ihn und gibt ihn dann an den nächsten zurück, dieser stoppt und spielt ihn wieder dem Lehrer zu u. s. f. Der HJ.-Sportwart nimmt nach der Reihe alle Stoß- und Stopparten durch, vergrößert dann den Kreis oder läßt schärfer stoßen.

Um ein zielsicheres Stoßen zu erreichen, stellt der Übungsleiter in die Mitte des Kreises einen Pfosten, der von den Hitlerjungen mit dem Ball zu treffen ist.

Anschließend folgt das Laufen (Dribbeln) mit dem Ball über längere Strecken. Erschwert wird das Laufen mit dem Ball durch umspielen von im Gelände aufgestellten Fähnchen.

Später folgt das Zuspielen des Balles im Laufen, erst zu zwei Spielern, später zu mehreren bis zur vollzähligen Stürmerreihe. Erfolgt das Zuspielen schnell und sicher (sog. Paßspiel mit der Innenseite des Fußes), kann der HJ.-Sportwart Gegenspieler einsetzen, die das Zuspiel stören.

Große Bedeutung hat beim Fußball das Kopfspiel. Zum Erlernen des Kopfspieles stellen sich die Hitlerjungen wieder im Kreis auf, in der Mitte wieder der Übungsleiter, der den im Kreis stehenden Hitlerjungen den Ball durch Kopfspiel vor-, seit- oder rückwärts zuspielt, je nachdem er den Ball mit der Stirn oder den Seitenkanten des Kopfes „annimmt".

Erlernt werden muß auch das Ziehen des Balles über den Kopf. Der von vorn ankommende Ball wird aus der Luft auf den Spann des vorwärtsgeschwungenen und gestreckten Beines bzw. Fußes genommen und durch Hochreißen des Beines über den Kopf gezogen.

Beherrschen die Hitlerjungen die wichtigsten Grundlagen der Ballbehandlung, so geht man nun zum Spiel auf ein Tor über. Begonnen wird mit Torschüssen aus dem Stand (Entfernung etwa 12 bis 15 m), dann aus dem Laufen und schließlich aus dem Zuspiel erst ohne, dann mit Gegenspielern.

Sind so die Grundlagen gelegt, beginnt das Feldspiel mit Freistellen, Decken, der Taktik des Angriffs usw. Gespielt wird das Fußballspiel nach den Regeln des Reichsbundes für Leibesübungen.

II. Gymnastik ohne, mit und am Gerät.

Zweck: Die Gymnastik ohne, mit und am Gerät bezweckt die Lockerung der Gelenke, die Dehnung und Kräftigung der Muskulatur und je nach der Dauer der Übung auch die Kräftigung der inneren Organe. Die hierdurch erreichte planmäßige Durchbildung des ganzen Körpers ist die Grundlage für jede weitere körperliche Ausbildung. Alle Übungen sind unter dem Gesichtspunkt der Zweckmäßigkeit, der Einfachheit und der leichten Erlernbarkeit ausgesucht, so daß sie jeder Hitlerjunge — auch wenn er keinerlei Vorbildung besitzt — nach kurzem Üben ausführen kann.

Die Übungen ohne Gerät dienen
vorwiegend der Lockerung und Dehnung, teilweise auch der Kräftigung,
die Übungen mit Gerät
vorwiegend der Kräftigung, teilweise auch der Dehnung,
die Übungen am Gerät
vorwiegend der Dehnung und Kräftigung.

1. Die Übungen ohne Gerät

Lehrweise: Eine kleine, aber richtig ausgewählte Anzahl von Übungen genügt für eine gute gymnastische Grundlage. Durch schlechte Ausführung der Übungen verlieren sie ihren Ausbildungswert. In jeder Übungsstunde soll die Gymnastik ohne Gerät kurz, aber durchgreifend sein. (Für zwei Stunden etwa 10 Minuten Übungen ohne Gerät.) Kein Hitlerjunge darf durch zu langes Üben überanstrengt werden. Weniger leistungsfähige Hitlerjungen sind vom HJ.-Sportwart oder Übungsleiter gesondert vorzunehmen.

Langsame und schnelle Ausführung der gymnastischen Übungen.

Die Übungen ohne Gerät lassen sich, je nachdem sie auf Grund ihrer Eigenart langsam oder schnell ausgeführt werden können, in zwei Gruppen einteilen. Bei den Übungen, die sich nur langsam ausführen lassen, wird die Dehnung bzw. Kräftigung der Muskeln am wirksamsten erreicht. Demgegenüber haben die Übungen, die schnell ausgeführt werden können, den Vorzug einer wirksamen Kräftigung der inneren Organe. Die richtige Ausführung der Übungen ist aber bei der schnellen Übungsart nicht leicht und es empfiehlt sich daher, bevor man zu der schnellen Gymnastik übergeht, erst einmal alle Übungen, sofern genügend Zeit für die gymnastische Ausbildung zur Verfügung steht, in der langsamen Ausführung durchzunehmen. Können alle Hitlerjungen die Übungen in der vorgeschriebenen Art und Weise ausführen, so übe man beide Gymnastikarten gleichmäßig nebeneinander.

Bei der schnellen Gymnastik wechseln die Arm-, Bein- und Rumpfübungen und bei diesen wiederum die Übungen im Stand, im Sitzen und in der Bodenlage in bunter Reihenfolge einander ab. Der Übergang von Übung zu Übung erfolgt blitzschnell, die Kommandos werden nur in Stichworten gegeben; die Einzelübung selbst wird je nach dem Charakter der Übung und der Gesamtdauer der schnellen Gymnastik etwa 4—6mal ausgeführt. Letztere ist, da die Ermüdung bei den weniger geübten Hitlerjungen frühzeitig eintritt, im Anfang auf etwa 2—3 Minuten zu beschränken. Mit fortschreitender Ausbildung läßt sich die Dauer durch öftere Wiederholung der einzelnen Übungen und durch die Hinzunahme aller geeigneten Übungen ausdehnen, doch dürfte im allgemeinen eine längere Übungsdauer als etwa 6—8 Minuten nicht angebracht sein, da für den geübten Hitlerjungen infolge Nachlassen der Kraft die genaue Ausführung der Übungen schwierig wird. Läßt die Schnelligkeit bei dem Übergang von Übung zu Übung merklich nach, so muß der Leiter abbrechen, um eine Überanstrengung der Teilnehmer oder aber die schlechte Ausführung der Übungen zu vermeiden.

Aufstellen zu den Übungen ohne Gerät.

Die Hitlerjungen treten je nach Stärke in Linie zu zwei, drei oder mehreren Gliedern an. Das Kommando zur Aufstellung zur Gymnastik lautet:

„Zur Gymnastik nach rechts (l.) X Schritte geöffnet! — Marsch! (Marsch-Marsch!)" oder „Auf Hitlerjunge Schulze nach rechts und links X Schritte geöffnet! — Marsch! (Marsch-Marsch!)" Auf dieses Kommando nimmt jeder Hitlerjunge von seinem Nebenmann nach rechts (bzw. nach links) X Schritte Zwischenraum. Die hinteren Glieder nehmen von ihrem vorderen Glied X Schritte Abstand und stellen sich auf Lücke.

Ausführungsart der Übungen, Ansagen und Vormachen durch den Leiter.

Auf den Befehl „Anfangen" beginnt der Hitlerjunge selbständig mit der Übung in zwangloser Form. Mit dem Befehl „Aufhören" beendet er die Übung und nimmt Seitgrätschstellung (Ausruhstellung) ein. Jede unbekannte Übung macht der HJ.-Sportwart vor.

Ausgangsstellungen.

Grundstellung: Fersen sind zusammengenommen, Füße bilden etwa einen rechten Winkel, lockere Armhalte (Fig. 18 u. 19).

Fig. 18 Fig. 19 Fig. 20 Fig. 21

Seitgrätschstellung: Aus der Grundstellung wird das linke oder rechte Bein einen Schritt seitwärts gestellt.

Schrittstellung: Aus der Grundstellung wird das linke oder rechte Bein einen Schritt vorgesetzt (Fig. 20).

Laufstellung: Aus der Grundstellung werden die Fersen so weit nach rechts und links auseinandergenommen, bis die Füße parallel zueinander stehen (Fig. 21).

Rückenlage: Aus dem Sitzen rollt der Körper nach hinten ab (Fig. 22).

Fig. 22

Bauchlage: Die Bauchlage wird entweder über die Rückenlage eingenommen oder dadurch, daß der Übende sich mit steifem Körper nach vornüber auf die gebeugten Arme bzw. Hände fallen läßt (Fig. 23).

Fig. 23

Stützhockstellung: Hockstellung und Aufstützen der Hände auf den Boden, Knie zwischen den Armen (Fig. 24).

Fig. 24

Fig. 25

Liegestütz: Einnahme durch die Bauchlage oder Stützhockstellung (Fig. 25).

Armhalten.

Vorhalte: Die gestreckten Arme werden vorwärts bis Schulterhöhe gehoben, die Hände sind tadellos gestreckt, die Finger zusammengenommen, die Handflächen zeigen nach innen (Fig. 26).

Hochhalte: Die gestreckten Arme werden durch die Vorhalte bis zur Senkrechten gehoben, der Kopf ist zwischen den Armen, die Ellenbogen sind durchgedrückt, die Hände soweit wie möglich gestreckt, die Finger zusammengenommen, die Handflächen zeigen nach innen (Fig. 27).

Fig. 26

Seithalte: Die gestreckten Arme werden seitwärts bis in Schulterhöhe gehoben, die Hände sind ausgestreckt (Handflächen nach unten) oder geballt (Fig. 28).

Nackenhalte: Die Hände werden im Nacken gefaltet, die Ellbogen sind scharf zurückgenommen (Fig. 29).

Rückenhalte: Die Hände werden auf dem Rücken gefaltet, die Ellenbogen sind scharf durchgedrückt, die Handballen zusammengenommen (Fig. 30).

Fig. 27

Fig. 28

Fig. 29

Fig. 30

Einteilung:

1. Übungen ohne Gerät

werden je nach ihrem Zweck unterschieden in:

a) vorwiegend Lockerungsübungen,
b) vorwiegend Dehnungsübungen,
c) vorwiegend Dehnungs- und Kräftigungsübungen,
d) vorwiegend Kräftigungsübungen.

a) Lockerungsübungen.

1. Schulterrollen.

Seitgrätschstellung, locker herabhängende Arme, Schultern vor- und rückwärts rollen.

Zweck: Lockerung der Schultergelenke.

2. Mühlkreisen (Fig. 31).

Seitgrätschstellung, ein Arm in Hochhalte, den anderen Arm locker herabhängen, aus dieser Stellung lockeres Kreisen der Arme vor- und rückwärts.

Zweck: Lockerung der Schultergelenke.

Fig. 31

Fig. 32

3. Armkreisen (Fig. 32).

Seitgrätschstellung, Hochhalte, Armkreisen beider Arme, vorwärts, zu Beginn langsam, dann schneller. Die Arme kreisen seitwärts am Körper vorbei, nicht vor dem Körper. Dasselbe rückwärts.

Zweck: Lockerung der Schultergelenke.

4. Arme rückwärts-aufwärts schwingen (Fig. 33).

Seitgrätschstellung, Arme vor der Brust kreuzen und locker schräg rückwärts-aufwärts schwingen mit gleichzeitigem Ballenstand.

Steigerung: Grundstellung, Schrägvorhalte, in der Ausgangsstellung Arme vor der Brust kreuzen und Rückspreizen eines Beines.

Zweck: Lockerung der Schultergelenke und Dehnung der Brustmuskeln.

Fig. 33

5. Lockeres Rumpfkreisen.

Seitgrätschstellung, Hochhalte, lockeres Rumpfkreisen mit gebeugten Knien, Arme schwingen locker mit.

Zweck: Lockerung der Wirbelsäule und des Beckengürtels.

6. Lockeres Beinkreisen.

Laufstellung, locker herabhängende Arme, lockeres Beinkreisen mit leicht gebeugten Knien, abwechselnd rechts, links.

Zweck: Lockerung des Hüftgelenks.

b) Dehnungsübungen.

7. Rumpfbeugen vorwärts (Fig. 34).

a) Seitgrätschstellung, locker herabhängende Arme, Rumpfbeugen vorwärts mit Nachfedern in der tiefsten Stellung, bis die Fingerspitzen bzw. die Handflächen den Boden berühren.

Steigerung: Nackenhalte (Hochhalte), Grundstellung, Fassen der Fußgelenke, Vorfedern des Oberkörpers, bis der Kopf die Knie berührt.

b) Hochhalte, Rumpfbeugen vorwärts, schnelle Ausführung.

Fig. 34

Zweck: Dehnung der Rücken- und Gesäßmuskeln und der Unterschenkelbeuger.

8. Rumpfbeugen seitwärts (Fig. 35).

a) Seitgrätschstellung, locker herabhängende Arme, Rumpfbeugen nach rechts und links mit Nachfedern in der tiefsten Stellung.

Steigerung: Nackenhalte, Hochhalte, ein Arm gebeugt über den Kopf, der andere gebeugt auf dem Rücken.

Fig. 35

b) Rumpfbeugen seitwärts in einem Zuge von rechts nach links in schneller Zeitfolge.

Zweck: Dehnung der seitlichen Rumpfmuskeln.

9. Rumpfbeugen vor-, rück- und seitswärts (Fig. 36 u. 37).

Seitgrätschstellung, locker herabhängende Arme, Vor-, Seit- und Rückwärtsbeugen mit Nachfedern bei jeder einzelnen Beugung

Fig. 36

Fig. 37

Steigerung: Hochhalte, hier bleibt der Kopf stets zwischen den Armen.

Zweck: Dehnung der gesamten Rumpfmuskeln.

10. Rumpfdrehen (Fig. 38).

Seitgrätschstellung, Seithalte, Fäuste geballt, Knie scharf durchgedrückt, Arme zurückgenommen und in den Schultern festgestellt, ruckartiges Rumpfdrehen nach rechts und links (um die Wirbelsäule).

Zweck: Dehnung der seitlichen Rumpfmuskeln.

Fig. 38

Fig. 39

11. Hackübung (Fig. 39).

Seitgrätschstellung, Hochhalte, Fäuste zusammennehmen, Oberkörper vollkommen strecken und zurückbeugen, Ballenstand, Oberkörper ruckartig vorwerfen und beugen; die Arme schlagen durch die tief gebeugten Knie weit nach rückwärts, kräftig nachfedern.

Zweck: Dehnung der Rücken- und Bauchmuskeln.

12. Im Sitzen vorwärts beugen (Fig. 40).

a) Sitz mit gegrätschten Beinen, Umfassen der Fußsohlen mit den Händen mit gleichzeitigem Vorbeugen des Oberkörpers, Nachfedern in der tiefsten Beugung. Die Beine bleiben gestreckt.

Fig. 40

b) Sitz mit gegrätschten Beinen, Hochhalte, Beugung des Oberkörpers abwechselnd nach dem rechten und linken Bein zu mit Umfassen der jeweiligen Fußsohle mit beiden Händen, zwischen zwei Beugungen, jedesmal völlig aufrichten. Die Beine bleiben gestreckt.

13. Zu zweit mit gegrätschten Beinen gegenübersitzen.

Fußsohle an Fußsohle, sich gegenseitig an den Händen fassen, Vor- und Rückwärtsbeugen des Oberkörpers sowie kreisförmige Bewegung ausführen, die Knie bleiben durchgedrückt, Arme gestreckt.

Zweck von 12 und 13: Dehnung der Rücken-, Gesäßmuskulatur und der Unterschenkelbeuger.

14. Hürdensitz (Fig. 41).

Sitz auf dem Boden, ein Bein nach vorn gestreckt, das andere im Knie gebeugt (Unterschenkel nach hinten) rechtwinklig seitwärts gespreizt, Hochhalte, Vorbeugen des Oberkörpers mit Umfassen der Fußsohle, Kopf bis auf das Knie des Unterschenkels vorbeugen, oder Vorbeugen des Rumpfes mit gleichzeitigem Drehen der dem vorgestreckten Bein entgegengesetzten Hüfte und Vorschwingen des betreffenden Armes, der andere Arm schwingt zurück, Knie durchdrücken, vorderen Fuß senkrecht stellen. Beine wechseln. (Die Übung ist nicht leicht auszuführen und kommt nur für Fortgeschrittene in Frage.)

Fig. 41

Zweck: Dehnung der Anzieher und der Unterschenkelbeuger.

15. Im Sitzen Rumpfdrehen.

Sitz mit gegrätschten Beinen, Seithalte, Rumpfdrehen nach rechts und links mit Nachfedern.

Zweck: Dehnung der seitlichen Rumpfmuskeln.

16. Aus der Rückenlage Zurückführen der gestreckten Beine über den Kopf (Fig. 42).

Rückenlage, Hochhalte. Beine gestreckt so weit über den Kopf schwunghaft zurückführen, bis die Fußspitzen den Boden berühren. Rückbewegung mit Vorbeugen des Rumpfes und einmaligem Nachfedern. Kopf bleibt zwischen den Armen.

Fig. 42

S t e i g e r u n g : Arme bleiben beim Zurückführen der Beine am Boden liegen.

Zweck: Dehnung der auf der Rückseite des Körpers liegenden Muskeln.

17. Erweiterte Seitgrätschstellung (Fig. 43).

a) Seitgrätschstellung, Arme locker am Körper, Seitgrätschstellung erweitern, in der tiefsten Stellung in die erweiterte Schrittstellung drehen, der vordere Fuß (auf Hacken) und der Oberkörper drehen in die neue Front.

Steigerung: Seithalte.

b) In der erweiterten Seitgrätschstellung Fassen der Fußgelenke mit den Händen, Rumpfbeugen vorwärts unter gleichzeitigem Anziehen der Arme.

Fig. 43

Zweck a): Dehnung der Anzieher und Unterschenkelbeuger.
Zweck b): Dehnung der Anzieher, der Rücken- und Gesäßmuskeln und Unterschenkelbeuger.

18. Erweiterte Schrittstellung (Fig. 44).

Die Schrittstellung in der Weise erweitern, daß das hintere Knie den Boden berührt und das vordere Bein so weit wie möglich mit durchgedrücktem Knie nach vorn gestreckt wird. In dieser Stellung Rumpfbeugen vorwärts, Hände zur Unterstützung auf den Boden setzen oder mit ihnen die vordere Fußsohle umfassen. Beine wechseln.

Fig. 44

Zweck: Dehnung der Gesäßmuskeln und der Unterschenkelbeuger.

19. Schnelle, tiefe Kniebeuge auf ganzer Sohle (Fig. 45).

Seitgrätschstellung, locker herabhängende Arme, schnelles Kniebeugen auf ganzer Sohle mit Nachfedern, Arme fallen beim Beugen vollständig entspannt zwischen die Knie, hörbar ausatmen beim Beugen, langsames Aufrichten.

Zweck: Dehnung der Streckmuskulatur der Beine.

20. Beinspreizen vor-, seit- und rückwärts (Fig. 46).

Grundstellung, Nackenhalte, Beinspreizen vor- und rückwärts, rechts und links mit durchgedrückten Knien und ausgestreckten Fußspitzen.

Zweck: Dehnung der Gesäßmuskeln, der Unterschenkelbeuger und der Anzieher.

Fig. 45

21. Anhocken eines Oberschenkels zur Brust (Fig. 47).

Grundstellung, Anhocken des Oberschenkels mit Nachhelfen der Hände durch Umfassen des unteren Schienbeines, rechts und links.

Zweck: Dehnung der Gesäßmuskeln und des Unterschenkelbeugers.

Fig. 46

Fig. 47

22. Strecken beider Beine aus der Stützhockstellung unter Anheben des Gesäßes (Fig. 48 u. 49).

Stützhockstellung, Strecken beider Beine unter Anheben des Gesäßes, ohne daß die Füße ihren Platz verlassen. Hände bleiben auf dem Boden.

Zweck: Dehnung der Unterschenkelbeuger.

Fig. 48

Fig. 49

23. Arme rückwärts schlagen (Fig. 50 u. 51).

Seitgrätschstellung, Arme gebeugt in Schulterhöhe, Ellbogen außen, Hände vor der Brust, Ellbogen waagerecht rückwärts schlagen, abwechselnd gebeugte und gestreckte Arme.

Zweck: wie bei 5. und Dehnung des Brustkorbes.

Fig. 50

Fig. 51

c) Dehnungs- und Kräftigungsübungen.

24. Rumpfsenken vorwärts (Fig. 52).

Seitgrätschstellung, Hochhalte, Rumpfsenken vorwärts mit hohlem Kreuz.

S t e i g e r u n g : Nackenhalte.

Zweck: Dehnung der Gesäßmuskeln und der Unterschenkelbeuger, Kräftigung der Rückenmuskeln.

Fig. 52

Fig. 53

25. Aus dem Rumpfsenken — Rumpfdrehen (Fig. 53).

Seitgrätschstellung, Fäuste ballen, Rumpf senken bis zur Waagerechten, Arme in den Schultern feststellen. Ruckartiges Rumpfdrehen nach rechts und links.

Zweck: Dehnung der seitlichen Rumpfmuskeln, Kräftigung der Rückenmuskeln.

26. Im Knien Oberkörper rückwärts beugen (Fig. 54).

Fig. 54

Knie handbreit geöffnet, Unterschenkel gleichlaufend gestellt, Fußspitzen ausgestreckt. Arme hängen locker herunter oder fassen die Rückseite der Oberschenkel. Rückbeugen des Oberkörpers mit hohlem Kreuz. In der tiefsten Stellung Nachfedern, Aufrichten mit hohlem Kreuz und mit nach vorn durchgeschobenen Hüften; nach vornüber fallen und auf dem Oberkörper entspannt abrollen. (Die Übung ist nicht leicht auszuführen und kommt nur für Fortgeschrittene in Frage.)

S t e i g e r u n g : Nackenhalte, Hochhalte.

Zweck: Dehnung der gesamten auf der Vorderseite des Körpers liegenden Muskulatur und Kräftigung der Hüftmuskeln.

27. Auf- und Abrollen des Oberkörpers in der Rückenlage.

(Fig. 55).

Rückenlage, Tiefhalte (Hilfestellung gibt Gegendruck auf den Füßen). Aufrollen des Oberkörpers: zuerst verläßt der Kopf, dann die Schultern und zuletzt der Rücken den Boden. Fortgeschrittene führen die Übung ohne Hilfestellung aus.

Fig. 55

Steigerung: Nacken- und Hochhalte; bei der Hochhalte den Kopf stets zwischen den Armen lassen, beim Aufrollen nachfedern.

Zweck: Kräftigung der Bauchmuskeln, Dehnung der Gesäß- und Rückenmuskeln sowie der Unterschenkelbeuger.

28. Heben und Seitwärtssenken der Beine in der Rückenlage

(Fig. 56).

Rückenlage, Seithalte, Handflächen auf dem Boden. Heben beider Beine bis zur Senkrechten, Senken der geschlossenen und gestreckten Beine nach rechts und links bis auf den Boden, Hilfestellung gibt Gegendruck auf den Oberarmen; langsam beginnen, dann Bewegung schneller ausführen. Steigerung: Nackenhalte.

Fig. 56

Zweck: Kräftigung und Dehnung der seitlichen Rumpfmuskulatur.

29. Schaukelbewegung

(Fig. 57).

Bauchlage, Rückenhalte, Oberkörper ruckartig hochreißen, anschließend die gestreckten, geschlossenen Beine; dann die beiden

Fig. 57

Bewegungen nacheinander mit hohlem Kreuz ausführen, wodurch die Schaukelbewegung entsteht.

Zweck: Kräftigung der Rückenmuskeln, Dehnung der Muskulatur auf der Vorderseite des Körpers.

30. Hochziehen des Oberkörpers in der Bauchlage (Fig. 58).

Bauchlage, Fassen der Fußgelenke mit den Händen, Hochziehen des Oberkörpers durch Abdrücken der Unterschenkel. (Die Übung kommt wegen der schwierigen Ausführung nur für Fortgeschrittene in Frage.)

Fig. 58

Zweck: Dehnung der Brust- und Bauchmuskeln, Lockerung der Wirbelsäulengelenke, Kräftigung der Unterschenkelstrecker.

31. Hochspringen mit Seitspreizen der Beine und Seithochschlagen der Arme.

Grundstellung, Arme hängen locker am Körper, Hüpfen auf beiden Beinen, Hochspringen mit Seitspreizen der gestreckten Beine und Seithochschlagen der Arme bis über den Kopf. Arme werden beim Niedersprung in die Ausgangsstellung zurückgeführt, die Beine springen in die Grundstellung zurück.

Zweck: Dehnung der seitlichen Anzieher, Kräftigung der seitlichen Abzieher, Kräftigung der Fußgelenke.

32. Hochspringen mit Vor- und Rückwärtsspreizen der Beine (Fig. 59).

Hochspringen aus der Grundstellung mit Vorspreizen des einen und Rückspreizen des anderen Beines und Vorhochschwingen der Arme bis über den Kopf und Zurückspringen in die Grundstellung.

Zweck: Kräftigung der Fußgelenke, der Waden- und Oberschenkelmuskulatur, Dehnung der Beuger.

Fig. 59

33. Hochspringen mit Vorhochschwingen der Arme und Vorschwingen der Hüften (Fig. 60).

Grundstellung mit zusammengenommenen Füßen, Arme lang am Körper, Hochspringen mit Vorhoch-

schwingen der Arme bis zur Hochhalte und Vorschwingen der Hüften, Hohlmachen des Kreuzes. Beine bleiben gestreckt.

Steigerung: Statt Vorhochschwingen der Arme Anschlagen der Hände an die Füße.

Zweck: Kräftigung der Fußgelenke und Wadenmuskulatur, Dehnung von Brust- und Bauchmuskulatur.

Fig. 60

34. **Armstoß** (Fig. 61 u. 62).

Seitgrätschstellung, Arme angewinkelt. Hände in Schulterbreite und Kinnhöhe, Unterarme zeigen schräg nach oben, die Fäuste sind geballt, Faustrücken zeigen nach außen, abwechselndes Vorstoßen — Faustrücken werden nach oben gedreht — Vorschwingen der Hüfte, ganze Kraft in den Stoß hineinlegen, Bewegung erst langsam, dann schneller ausführen.

Zweck: Schnelligkeitsübung der Armmuskulatur und Vorübung für den geraden Armstoß.

Fig. 61

Fig. 62

d) Kräftigungsübungen.

35. Im Knien vorwärts senken (Fig. 63).

Knie handbreit öffnen, Nackenhalte, Oberkörper senken mit hohlem Kreuz und vorschieben, bis die Oberschenkel senkrecht stehen. Hilfestellung gibt Druck auf den Fersen.

Fig. 63

Steigerung: Hochhalte.

Zweck: Kräftigung der Rücken- und Gesäßmuskeln und der Unterschenkelbeuger.

36. In der Tiefkriechstellung Vorschieben und Zurückziehen des Rumpfes (Fig. 64).

Aus dem Knien, Arme in Hochhalte, in die Tiefkriechstellung gehen durch Rumpfsenken und Aufsetzen der Hände auf den Boden bei gestreckten Armen; Oberschenkel stehen senkrecht, Kreuz ist hohl. Vorschieben des Oberkörpers unter Beugen der Arme, Heben des Rumpfes bis zur Waagerechten, Durchstrecken der Arme (hohles Kreuz) und Zurückschieben bis zur Ausgangsstellung usw.

Fig. 64

Zweck: Kräftigung der Arme und der Rückenmuskeln.

37. Im Sitzen Heben der gestreckten Beine (Fig. 65).

Sitz auf dem Boden. Heben der gestreckten Beine ein bis zwei Fuß hoch über den Erdboden. In dieser Stellung Gleichgewicht ausbalancieren und Anziehen und Strecken der Unterschenkel, Arme in Vorhalte.

Fig. 65

Zweck: Kräftigung der Bauchmuskeln und der Unterschenkelstrecker.

38. Heben und Senken des Oberkörpers in der Rückenlage (Fig. 66).

Rückenlage, Nackenhalte, Hilfestellung gibt Gegendruck auf den Füßen. Heben des Oberkörpers, zuerst verläßt der Rücken den Boden, dann die Schultern und zuletzt der Kopf. Beim Senken berühren zuerst der Kopf, dann die Schultern und zuletzt der Rücken den Boden; während des Senkens oder Hebens nachfedern mit dem Oberkörper. (Die Übung ist nicht leicht auszuführen und kommt nur für Fortgeschrittene in Frage.)

Fig. 66

S t e i g e r u n g : Hochhalte, hierbei bleibt der Kopf stets zwischen den Armen, nach dem Heben vorfedern mit hohlem Kreuz.

Zweck: Kräftigung von Bauch- und Rückenmuskeln.

39. Kreisen der geöffneten Beine in der Rückenlage.

Rückenlage, Nackenhalte, Ellenbogen auf dem Boden, Kreisen des linken Beines ellipsenförmig nach links, des rechten Beines nach rechts.

S t e i g e r u n g : Geschlossene Beine, Seithalte.

Zweck: Kräftigung der Bauch- und Oberschenkelmuskulatur.

40. Beinschlagen in der Rückenlage.

Rückenlage, Nacken- oder Seithalte mit Handflächen nach unten, wiederholtes Schlagen der gestreckten Beine ohne den Boden zu berühren; langsam beginnen, Schnelligkeit steigern.

Zweck: Kräftigung der Bauch- und Oberschenkelmuskulatur.

41. Nackenstand, Radfahrtretbewegung (Fig. 67).

Rückenlage, Nackenstand, Unterarme bringen durch Stütz im Rücken oder am Gesäß den Körper in senkrechte Stellung, dann langsame Radfahrtretbewegung, Schnelligkeit allmählich steigern.

42. Brücke (Fig. 68).

Rückenlage, den Körper so herauswölben, daß er auf der Stirn und den leicht geöffneten Füßen ruht. Die Unterschenkel stehen senkrecht, die Hände werden anfangs zur Unterstützung neben dem Kopf auf den Boden aufgesetzt, bei fortschreitender Übung über der

Fig. 67

Brust gekreuzt. (Die Übung kommt wegen ihrer schwierigen Ausführung nur für Fortgeschrittene in Frage.)

Zweck: Kräftigung der Nacken- und Rückenmuskulatur.

Links:
Fig. 68

Rechts:
Fig. 69

43. Fersenheben und -senken und Hochspringen (Fig. 69).

Laufstellung, locker herabhängende Arme, Fersen heben und senken, anschließend auf den Ballen wippen, dann leichtes Hochspringen aus den Fußgelenken mit durchgedrückten Knien und anschließendem Hochspringen aus der Hockstellung mit Anziehen der Knie zur Brust und Niederspringen in die Hockstellung.

Zweck: Kräftigung der Fußgelenke, der Waden- und Oberschenkelmuskulatur.

44. Hüpfen auf einem Bein, Kreisen und Schwingen mit dem anderen (Fig. 70 u. 71).

Fig. 71

Laufstellung, locker herabhängende Arme, Knie durchgedrückt, Hüpfen auf einem Bein, Kreisen und Vor- und Rückwärtsschwingen mit dem anderen, abwechselnd rechts und links.

Fig. 70

Zweck: Kräftigung der Fußgelenke und der Wadenmuskulatur.

45. Hüpfen aus der Grundstellung in die Seitgrätschstellung und umgekehrt (Fig. 72).

Aus der Grundstellung — Arme locker am Körper — in die Seitgrätschstellung hüpfen mit gleichzeitigem Seithochschlagen der Arme bis in Schulterhöhe oder bis über den Kopf und zurück.

Steigerung: Beim Sprung in die Grundstellung in die tiefe Kniebeuge gehen mit Vorhalte der Arme.

Fig. 72

Zweck: Kräftigung der Fußgelenke und der Wadenmuskulatur.

46. Schnellauf auf der Stelle.

Laufstellung, Arme in den Ellenbogen angewinkelt, Muskulatur entspannt. Laufbewegung langsam einleiten durch Heben der Fersen und Nachgeben in den Knien, Arme schwingen leicht mit, Bewegung verstärken durch leichtes Anheben der Knie, stärkeres Mitschwingen der Arme, übergehen zur schnellsten Tretbewegung. Knie so hoch wie möglich reißen, starke Mitarbeit der Arme, Oberkörper vornüberneigen.

Zweck: Kräftigung der Fußgelenke, der Wadenmuskeln und der Oberschenkelmuskulatur.

Fig. 73

47. Langsame Kniebeuge (Fig. 73).

Grundstellung, Vorhalte, Fersenheben, langsames Kniebeugen mit stetem 6—8maligem Federn in den Knien, Hacken bleiben zusammen, Oberkörper ist aufgerichtet, langsame Rückenbewegung mit wieder 6—8maligem Federn.

Zweck: Kräftigung der Wadenmuskeln und der Unterschenkelstrecker.

48. In der Stützhockstellung Beinstrecken und Anhocken (Fig. 74).

Stützhockstellung, Rückstrecken und Anhocken eines Beines, abwechselnd rechts und links, anschließend beider Beine.

Zweck: Kräftigung der Oberschenkelheber.

49. Armbeugen und -strecken im Liegestütz vorlings.

Liegestütz vorlings, Arme langsam beugen und strecken; der Körper ist hierbei vollständig gestreckt.

S t e i g e r u n g : Aufstützen der Hände auf den Fingerspitzen und Beine in Seitgrätschstellung.

Fig. 74

Zweck: Kräftigung der Arme und Finger, Kräftigung der Rumpfmuskulatur.

50. Kopfstand, Herausheben zum Handstand (Fig. 75).

Schrittstellung, Aufsetzen des Kopfes und der Hände auf den Boden, Hilfestellung steht gegenüber, Kopfstand und Herausheben zum Handstand durch Strecken der Arme und Rückbewegung in den Kopfstand; Hilfeleistung hält an den Füßen das Gleichgewicht aufrecht.

Zweck: Kräftigung der Arm- und Brustmuskulatur.

Fig. 75

2. Übungen mit Gerät.

Zweck: Vorwiegend Kräftigung, teilweise auch Dehnung der Muskulatur.

Lehrweise: Bei jeder Übung ist darauf zu achten, daß möglichst der ganze Körper mitarbeitet.

Die Häufigkeit der Ausführung der einzelnen Übung hängt von dem Grad der Leistungsfähigkeit der betreffenden Hitlerjungen ab. Beim Üben muß immer das Wohlgefühl der Spannkraft vorherrschen, nie darf der Hitlerjunge eine Überanstrengung (Kopfschmerzen, Übelkeit usw.) verspüren.

Fehlen die Geräte, so können der Medizinball durch einen behelfsmäßigen, selbstangefertigten Stoffball und die Kugel durch Steine ersetzt werden.

Einteilung: Zu den Übungen mit Gerät gehören Medizinball-, Kugel- und Baumstammübungen. Weitere wertvolle Übungen mit Rundgewicht, Hantel, Hammer und Wurfgewicht werden wegen der Anschaffungsunkosten und der teilweise bestehenden Schwierigkeit ihrer Anwendung in Hallen und auf Sportplätzen nicht berücksichtigt.

a) Medizinballübungen.

1. Das Fangen des Balles (Fig. 76).

Bei dem Fangen des Balles sind Brust und Unterleib vor allzu hartem Aufprallen zu schützen. Der Oberkörper ist etwas vorgeneigt und einer der Arme so vor die Brust geschoben, daß der Unterarm ungefähr in einem rechten Winkel zum Oberarm gerade nach vorne zeigt. Anfänger ballen, um Fingerverletzungen zu vermeiden, die Daumen nach innen. Der Ball wird nun in dem vom Unter- und Oberarm gebildeten Winkel aufgefangen, der freie Arm von oben auf den Ball gelegt, so daß er seitlich nicht abgleiten kann. Auf diese Weise kann auch der am kräftigsten geworfene Ball gefangen werden, ohne daß irgendwelche Verletzungen zu befürchten sind.

Fig. 76

2. Medizinball mit beiden Händen rückwärts über den Kopf werfen und fangen (Fig. 77).

Die Hitlerjungen stellen sich in 2 Gliedern mit etwa 2 Schritt Zwischenraum und in einer Entfernung von etwa sechs bis acht Schritt gegenüber auf.

Die Werfer stehen in Seitgrätschstellung und drehen den Fängern den Rücken zu; sie fassen den Ball mit beiden Händen, holen mit leichter Rumpf- und Kniebeuge Schwung und werfen den Ball mit scharfer

Fig. 77

Körperstreckung bis in die Fußspitzen rückwärts über den Kopf; der Ball darf nicht zu lange festgehalten werden, da er sonst nach hinten unten gerissen wird. Die Werfer müssen mit den Füßen feststehen, dürfen nicht springen und den Rumpf nicht überdehnen; die Arme bleiben gestreckt.

Zweck: Kräftigung der Rücken- und Armmuskeln, Dehnung der Bauch- und Brustmuskeln.

3. Medizinball mit beiden Händen aus der Schrittstellung vorwärts über den Kopf zuwerfen und fangen (Fig. 78).

Die Hitlerjungen stehen sich bei dieser Wurfart 4—6 Schritt gegenüber. Schrittstellung, Hochhalte. Durch Rückbeugen des Oberkörpers holt der Hitlerjunge Schwung und wirft dann den Ball mit ruckartigem Vorwerfen des Oberkörpers nach vorn unten dem gegenüberstehenden Hitlerjungen in Brusthöhe zu. Wichtig ist bei dieser Wurfart die Mitarbeit des Oberkörpers, da sonst der Ball lediglich mit den Armen geworfen wird.

Zweck: Kräftigung der Bauch-, Brust- und Armmuskulatur, Dehnung der Rückenmuskeln.

Fig. 78

4. Medizinball rückwärts durch die Beine werfen und fangen (Fig. 79).

Seitgrätschstellung. Der Oberkörper beugt sich tief nach unten und die Arme schwingen soweit wie möglich mit nach hinten durch die Beine. Schwieriger wird die Ausführung der Übung aus der Hochhalte mit gleichzeitigem Ballenstand; hierbei ist darauf zu achten, daß der Ball beim Durchschwingen durch die Beine nicht auf den Boden aufschlägt. Der Partner steht mit dem Rücken dem Werfer in einer Entfernung von 4—8 Schritt gegenüber. Er dreht sich mit Oberkörper und Händen dem Werfer zu und führt den Ball nach dem

Fig. 79

Fang sofort in die Hochhalte; nach einer Pause von 1 bis 2 Sekunden beginnt von hier aus der neue Wurf.

Zweck: Dehnung von Nacken-, Rücken- und Gesäßmuskeln.

5. Medizinball stoßen, rechts und links (Fig. 80 u. 81).

Mit dem Üben des Medizinballstoßens (und -schleuderns) verbindet man von vornherein die richtige Mitarbeit des Körpers. Wenn hier-

Fig. 80

Fig. 81

mit auch das eigentliche Gebiet der Gymnastik verlassen und zur allgemeinen Wurftechnik übergegangen wird, so ist diese Vorarbeit für die spätere Erlernung aller Wurfarten von großer Bedeutung.

Der Körper steht seitlich zur Stoßrichtung, d. h. beim rechtshändigen Stoß zeigt die linke Schulter in die Stoßrichtung. Die Beine nehmen Seitgrätschstellung ein; der linke Fuß wird hierbei um eine Fußlänge zurückgestellt, so daß linke Fußspitze und rechte Ferse in einer Höhe stehen. Beide Knie sind gebeugt, das Körpergewicht ruht auf dem rechten (Stoß-) Bein, der Körper ist vornübergeneigt, der Rücken gekrümmt, die Muskulatur locker und entspannt. Der Ball wird von der stark abgewinkelten Hand, deren Finger gespreizt zum Kopf hinzeigen, in Schulterhöhe gehalten. Der Stoßarm zeigt in Stoßrichtung. Die linke Hand liegt locker von oben auf dem Ball und dient beim Wurf zur Führung des Balles.

Der Stoß wird eingeleitet durch das schnelle Vorhochreißen der hinteren Hüfte nach vorn oben; es folgt das Strecken beider Beine

mit Ballenstand auf beiden Füßen, die Verlagerung des Schwergewichtes auf das vordere Bein, das Vorschwingen der Stoß-Schulter. Nach Auswirkung der Tätigkeit der Hüfte und der Schulter auf den Stoßarm wird nunmehr die Armkraft — ganz zum Schluß der Stoßbewegung — durch schnelles und kraftvolles Strecken des Armes und des Handgelenkes eingesetzt. Der rechte (Stoß-) Fuß, der die Mitarbeit des Körpers durch kräftigen Abdruck vom Boden unterstützt, bleibt mit diesem solange wie möglich in Berührung, d. h. er wird erst sehr spät, wenn der Druck sich voll hat auswirken können, nach vorn gezogen, um dem vornüberfallenden Körper als Stütze zu dienen. — Der Stoß ist in entsprechender Weise auch linkshändig auszuführen.

Zweck: Kräftigung der Bein-, Hüft-, Brust- und Armmuskulatur.

6. Medizinball schleudern, rechts und links.

Die Ausgangsstellung der Beine und des Oberkörpers zum Schleudern ist bis auf die Haltung der Arme dieselbe wie beim Stoßen. Der Ball ruht auf dem leicht gekrümmten rechten Unterarm und der stark einwärts gewinkelten Hand. Das Schleudern wird durch eine schnelle Drehung des gesamten Körpers um die Längsachse bewirkt. Die Mitarbeit des Körpers, die Tätigkeit der Hüfte, der Beine, der Schulter, die Gewichtsverlagerung usw. ist dieselbe wie beim Stoßen. Die Bahn, die Arm und Ball beschreiben, geht von schräg hinten unten nach schräg vorn oben. Der linke Arm liegt wieder locker auf dem Ball und sorgt wie beim Stoßen für die Führung des Balles. Mit dem Schleudern läßt sich der Medizinball am weitesten und schärfsten werfen, weshalb er bei den Kampfspielen fast ausschließlich angewandt wird. Eine gute Beherrschung des Schleuderns, rechts wie links, ist daher erforderlich.

Zweck: Kräftigung der Bein-, Hüft-, Brust- und Armmuskulatur.

7. Medizinball aus der Rückenhalte vorwärts über den Kopf werfen und fangen.

Seitgrätschstellung, Halten des Balles auf dem Rücken in der Rückenhalte, Werfen des Balles über den Kopf nach vorn durch ruckartiges Vorbeugen des Oberörpers und Fortschleudern mit den Händen.

Zweck: Kräftigung der Brust- und Bauchmuskulatur.

8. Medizinball zuwerfen von Mann zu Mann mit zwei oder drei Bällen.

Die beiden Partner stehen sich in einer Entfernung von 4—6 Schritt in Seitgrätschstellung gegenüber und werfen sich die Bälle mit beiden Händen zu, der eine hoch, der andere flach. Bei drei Bällen ist das Tempo des Zuwerfens entsprechend zu beschleunigen.

Zweck: Nerven- und Geschicklichkeitsübung.

b) Kugelübungen.

1. Kugelschwingen.

Seitgrätschstellung, Fassen der Kugel mit beiden Händen, Schwingen aus der Hochhalte mit gestreckten Armen unter Vorbeugen des Rumpfes durch die tief gebeugten Beine; die Arme schwingen soweit wie möglich nach hinten und federn einmal nach. Bei der Rückbewegung schnelles Aufrichten des Körpers und Hochschwingen der Kugel.

Zweck: Kräftigung der Arm-, Rumpf- und Beinmuskulatur, Dehnung der Nacken-, Rücken- und Gesäßmuskeln.

2. Kugel mit beiden Armen senkrecht hochwerfen und fangen (Fig. 82).

Aus der Kniebeuge Kugel mit beiden Händen unter Streckung der Beine und Aufrichten des Oberkörpers vor dem Körper senkrecht hochwerfen und fangen mit beiden Händen. Besonderer Wert ist auf das tiefe Beugen und anschließende Strecken der Beine zu legen, weil erst hierdurch der gesamte Körper zur Mitarbeit herangezogen wird.

Zweck: Kräftigung der Arm-, Rumpf- und Beinmuskulatur.

Fig. 82

3. Kugel hochstoßen und fangen, rechts, links und von rechts nach links (Fig. 83).

Stoß- oder Seitgrätschstellung, die Kugel liegt auf den Fingerspitzen der abgewinkelten rechten oder linken Hand, die Finger sind gespreizt, die Hand weist nach außen oder parallel zur Brust (nicht nach der Brust), der Unterarm zeigt in die Stoßrichtung; das Körpergewicht ruht auf dem tief gebeugten Stoßbein, rechts oder links. Der Stoß wird eingeleitet durch die Streckung der Beine, der die Streckung der Hüfte, Schulter und des Armes sowie das Hochstoßen der Kugel folgen. Letztere wird weich aufgefangen, d. h. der Übende geht mit der fallenden Kugel sofort wieder in die tiefe Kniebeuge, und federt einmal nach, wodurch das Gewicht der fallenden Kugel abgefangen wird.

Die Übung wird rechts und links ausgeführt sowie von rechts nach links, d. h. rechts werfen, links fangen und umgekehrt, hierbei wird das Körpergewicht auf das jeweilige Stoßbein verlegt. (Vorsicht.)

Zweck: Kräftigung der Arm-, Rumpf- und der Beinmuskulatur.

Fig. 83

4. Kugel zustoßen von Mann zu Mann (Fig. 84).

Die Kugel wird in derselben Weise hochgestoßen wie bei 3., nur fängt sie jetzt der auf einen Schritt gegenüberstehende Partner auf. Dieser geht beim Fangen mit der fallenden Kugel wieder in die tiefe Kniebeuge, federt nach, und stößt die Kugel durch Streckung des Körpers und Armes zurück. Die Übung wird rechts und links ausgeführt. Beim Stoßen ist auf die Drehung der Hüften um die Längsachse zu achten. (Vorsicht!)

Zweck: Derselbe wie bei 3.

Fig. 84

5. Kugel mit beiden Händen zuwerfen von Mann zu Mann mit Vorschwingen der Hüften (Fig. 85).

Zwei Hitlerjungen stehen sich in einer Entfernung von etwa 4—6 Schritt in Seitgrätschstellung gegenüber; der eine von ihnen wirft dem anderen die Kugel aus der tiefen Kniebeuge durch schnelles Aufrichten des Oberkörpers, Strecken der Beine und Vorschieben der Hüften zu. Dieser fängt die Kugel in halbaufrechter Stellung, benutzt den Schwung der Kugel, um sofort in die tiefe Kniebeuge zu gehen und die Arme so weit wie möglich nach hinten pendeln zu lassen; nun folgt schnelles Aufrichten, Zurückwerfen der Kugel usw.

Fig. 85

Zweck: Kräftigung der Arm-, Hüft- und Lendenmuskeln.

6. Kugel über den Rücken über die andere Schulter hochwerfen und fangen (Fig. 86).

Die Kugel liegt in der stark abgewinkelten nach rückwärts oben geöffneten Hand rechts oder links. Der Körper ruht auf dem tief gebeugten Stoßbein rechts oder links. Die Hauptarbeit leistet bei dem Hochwerfen der Körper durch schnelle Streckung der Beine und Hüften. Der Arm wird hinter dem Rücken bis zu einem rechten Winkel gebeugt und gibt zusammen mit der Hand der Kugel die Richtung zur anderen Schulter. Aufgefangen wird die Kugel mit der anderen oder derselben Hand. Verkehrt ist es, mit dem gestreckten Arm von vorn oder von der Seite Schwung zu holen. — Übung rechts und links sowie von rechts nach links mit jeweiliger Gewichtsverlagerung ausführen.

Fig. 86

Zweck: Kräftigung der Arm-, Hüftmuskeln und der Beinstrecker.

7. Kugel aus der Seithalte mit gestreckten Armen über den Kopf werfen und fangen (Fig. 87).

a) Seitgrätschstellung, Seithalte, Handflächen nach oben, die Kugel mit gestrecktem Arm aus einer Hand über den Kopf in die andere werfen. Beide Arme bleiben gestreckt und gehen nicht tiefer als bis zur Waagerechten.

b) Der gestreckte Wurfarm ist zum Ausholen seitwärts gesenkt, das Wurfknie und der Oberkörper sind tief seitwärts gebeugt. Die Arbeit des Wurfarmes wird jetzt durch die Streckung des Wurfbeines und durch das Aufrichten des Oberkörpers unterstützt.

Zweck: Kräftigung der Arm-, Brust-, seitlichen Rumpfmuskulatur.

Fig. 87

8. Kugel mit beiden Händen rückwärts über den Kopf werfen (Fig. 88).

Die Kugel liegt in den Fingern der beiden Hände, die Arme schwingen durch die leicht gebeugten Knie, um dann unter gleichzeitiger, blitzschneller Streckung des gesamten Körpers — die Füße gehen dabei in den Ballenstand — ruckartig vorhochgerissen zu werden. Die Kugel verläßt die Hände in dem Augenblick, in dem diese die höchste Stellung erreicht haben. Durch

Fig. 88

zu langes Festhalten der Kugel wird diese nach unten gerissen. Stets darauf achten, daß das Wurffeld frei ist!

Zweck und Fehler wie bei Nr. 1, Medizinballübungen.

9. Kugel mit beiden Händen vorwärts werfen (Fig. 89).

Nach leichtem Anschwingen der Kugel mit beiden Händen durch die leicht gebeugten Knie werden die Arme unter gleichzeitiger Streckung

Fig. 89

des Körpers und Vorwerfen der Hüften blitzschnell vorgerissen, wobei die Hände so weit wie möglich mit der Kugel mitgehen. (Wurffeld frei!)

Zweck: Kräftigung der Arm- und Rückenmuskulatur.

c) Baumstammübungen.

(Die Baumstammübungen kommen nur für ältere und kräftigere Hitlerjungen in Frage.)

1. Langen Baumstamm aufnehmen, umhertragen und mit ihm laufen (Fig. 90).

(Länge des Baumstammes: 4 m; Gewicht: 25—30 Pfund.)

Der 4 Meter lange Baumstamm wird mit dem dicken Ende nach oben aufgerichtet. Der Hitlerjunge legt den Stamm gegen eine seiner Schultern und beugt den Oberkörper so tief vor, daß er mit beiden

Händen unter das Fußende fassen kann. Er hebt ihn nun langsam hoch durch Aufrichten des Körpers und balanciert das Gleichgewicht mit den Händen und der Schulter aus. Hat der Hitlerjunge das Gefühl für das Gleichgewichthalten erlangt, so versucht er jetzt mit dem Baumstamm zu gehen, danach zu laufen.

Zweck: Kräftigung der Arm-, Brust- und Bauchmuskulatur.

Fig. 90

Fig. 91

2. Kurzen Baumstamm aus der tiefen Kniebeuge hochstoßen und fangen (Fig. 91).

(Länge des Baumstammes: 2 m, Gewicht 15—20 Pfund.)

a) Seitgrätschstellung, die Unterarme sind vor der Brust gebeugt und zeigen nach oben; der Baumstamm liegt in Schulterhöhe parallel zur Brust in den nach außen-oben geöffneten Händen, der Daumen ist nach außen gespreizt. Der Hitlerjunge geht in die tiefe Kniebeuge und stößt den Baumstamm aus dieser Stellung unter gleichzeitiger Streckung des gesamten Körpers und der Arme hoch. Beim Auffangen des Stammes sind die Arme noch gestreckt, geben dann aber durch Beugen der Ellenbogen nach; in gleicher Weise fängt der Körper das Gewicht des fallenden Baumstammes durch Einnehmen der Kniebeuge allmählich ab.

Beim Auffangen ist darauf zu achten, daß das Körpergewicht nicht zu sehr nach hinten verlegt wird, da sonst der Übende durch das Ge-

wicht des Baumstammes nach hinten hinüber zu Fall gebracht wird, wodurch erhebliche Verletzungen entstehen können.

b) Dieselbe Übung mit dem langen Baumstamm.

Steigerung: Hochstoßen und Fangen des kurzen und langen Baumstammes mit wechselseitigem Vor- und Rückspringen der Beine.

Zweck: Kräftigung der Gesamtmuskulatur des Körpers.

3. Stoßen des kurzen Baumstammes rechts und links.

(Länge des Baumstammes: 2 m, Gewicht: 15—25 Pfund.)

Der kurze Baumstamm wird rechts- und linkshändig gestoßen. Beim Aufnehmen legt man den Unterarm des freien Armes unter den mit dem dickeren Ende auf dem Boden stehenden Baumstamm und drückt mit der anderen Hand auf dem dem Körper zugewandten dünneren Ende. Durch diesen Druck und die Hebelwirkung des untergelegten Armes wird der Baumstamm hochgehoben; dabei ruht jetzt das dünnere Ende in der Handfläche der Stoßhand, deren Finger weit gespreizt sind und den Rand des Baumstammes umklammern. Die Fingerspitzen zeigen bei stark abgewinkeltem Handgelenk zum Kopf hin. Der Unterarm des Stoßarmes bildet die Verlängerung des Baumstammes, der freie Arm hält ihn durch Stützen im Gleichgewicht. Die Beine und Füße nehmen Stoßstellung ein (vergleiche Medizinballstoßen).

Aus dieser Stellung wird der Baumstamm unter Einsatz der gesamten vorhandenen Kraft und Schnelligkeit so gestoßen, daß er, mit dem vorderen Ende aufkommend, sich überschlägt. Der Bewegungslauf beim Stoßen — Hüftdrehung, Streckung der Beine, Verlagerung des Körpergewichts, Abdruck von Stoßbein, Schulter- und Armeinsatz usw. — ist der gleiche wie beim Stoßen des Medizinballes. Das Stoßen kann auch aus dem Anlauf erfolgen.

Zweck und Fehler vergleiche Medizinballstoßen.

4. Werfen des langen Baumstammes (Fig. 92 u. 93).

Das Werfen oder Schleudern des langen Baumstammes erfolgt mit beiden Armen aus der Seitgrätschstellung. Nach dem Aufnehmen des langen Baumstammes und Aufrichten des Oberkörpers (vergleiche Baumstammübung Nr. 1) läßt man den Baumstamm langsam nach vorn fallen, beugt, sobald der Baumstamm einen bestimmten Neigungswinkel erreicht hat — der richtige Augenblick muß durch Üben gefühlsmäßig erfaßt werden —, leicht die Knie, um diese im selben Augenblick wieder blitzschnell zu strecken. (Die Beugung darf nicht zu stark sein, da sich sonst der Körper mit der schweren Last nicht genug strecken kann.) Gleichzeitig erfolgt die Streckung des Körpers, das Vorhochwerfen der Hüften und der gestreckten Arme. Der Druck der Arme

Fig. 92 Fig. 93

und Hände auf den Baumstamm muß derart erfolgen, daß sich der Baumstamm nach dem Auftreffen überschlägt. Beim Wettkampf ist der Wurf nur dann gültig, wenn der Baumstamm nach dem Überschlag mindestens parallel zur Abwurflinie liegt.

Ebenso wie das Stoßen des kurzen kann auch das Werfen des langen Baumstammes aus dem Anlauf erfolgen. Allerdings ist der Übergang aus dem Anlauf in die Abwurfstellung und Ausnützung der Anlaufgeschwindigkeit nicht ganz leicht und kann nur durch längeres Üben erreicht werden.

Zweck: Kräftigung der Arm-, Bauch- und Beinmuskulatur.

3. Übungen am Gerät.

Die Sprossenwand oder Leiter.

Zweck: Vorwiegend Dehnung und Kräftigung der Muskulatur.

Allgemeines: Die Hitlerjungen nehmen rechts und links von der Sprossenwand in je einem oder mehreren Gliedern oder im Halbkreis Aufstellung. Auf das Kommando des Leiters „Die ersten 2, 4 oder 6" usw. treten die Hitlerjungen von rechts und links an die Sprossenwand heran. Nach der Ankündigung der Übung geht der Hitlerjunge auf das Kommando „Anfangen" in die befohlene Ausgangsstellung und beginnt und beendet die Übung selbständig. Wo keine Sprossenwand vorhanden ist, benutze man eine Leiter, an der fast alle nachstehend aufgeführten Übungen ausgeführt werden können.

I. Übungen aus dem Hang vorlings an der obersten Sprosse:

1. Aufgriff, Rückheben und Senken eines gestreckten Beines, abwechselnd rechts, links, beider Beine.
2. Aufgriff, Rückheben und Senken eines Unterschenkels, rechts, links und beider Unterschenkel.

Fig. 94

Fig. 95

Fig. 96

3. Aufgriff, Klimmziehen (Fig. 94).
4. Aufgriff, Seitschwingen beider gestreckten Beine nach rechts und links, die Hüften bleiben an der Sprossenwand.

II. Übungen aus dem Hang rücklings an der obersten oder zweiten Sprosse:

5. Aufgriff, Heben und Senken eines Oberschenkels, bis zur Waagerechten und zur Brust; anschließend beider Oberschenkel (Fig. 95).

   Erschwerung: Strecken der Unterschenkel in der Waagerechten.
6. Aufgriff, Heben eines gestreckten Beines bis zur Waagerechten, rechts, links, beider Beine.

   Erschwerung: Seitspreizen und Kreisen der Beine in der Waagerechten.

7. Heben beider gestreckten Beine bis über den Kopf (Fig. 96).
8. Seitschwingen beider Beine nach rechts und links, Hüften bleiben an der Sprossenwand.

III. Übungen aus dem Stand vorlings auf der 4., 5. oder 6. Sprosse:

9. Zufassen in Hüfthöhe, Aufgriff, Rücksenken des Körpers in den Hangstand vorlings. Der Hangstand ist ein Mittelding zwischen Hängen und Stehen. Die Arme und Beine sind gestreckt, der

Fig. 97

Fig. 98

Fig. 99

Körper in der Hüfte stark abgewinkelt, so daß Oberkörper und Beine einen spitzen Winkel miteinander bilden (Fig. 97).
Erschwerung: Tiefergreifen der Hände und Rückstrecken eines Beines, rechts, links.
10. Seitgrätschstellung. Schnelle, tiefe Kniebeuge, Zufassen in Hüfthöhe, Aufgriff.
Erschwerung: Tiefergreifen der Hände.

IV. Übungen aus dem Stand rücklings auf der 4., 5. oder 6. Sprosse:

11. Zufassen in Hüfthöhe, Aufgriff, Vorsenken des Körpers in den Hangstand rücklings (Fig. 98).
Erschwerung: Vorspreizen eines Beines.
12. Zufassen in Hüfthöhe, Aufgriff, Seitgrätschstellung, Rumpfbeugen vorwärts (Fig. 99).

V. Übungen aus dem Stand seitlings auf der 4., 5. oder 6. Sprosse:

13. Zufassen mit der rechten bzw. linken Hand in Schulterhöhe, anderer Arm liegt flach am Körper, beide Füße stehen auf der betreffenden Sprosse, Seitsenken des Körpers in den Hangstand seitlings rechts bzw. links.

    Erschwerung: Seitheben eines Armes, Seitspreizen eines Beines, Beinkreisen des freien Beines in der tiefsten Stellung (Fig. 100).

Fig. 100

VI. Übungen aus dem Stand vorlings einen Schritt vor der Sprossenwand:

14. Aufstellen des rechten (linken) Fußes auf die 4. oder 5. Sprosse, Anristen an die nächst höhere, Abdrücken des Standbeines von der Sprossenwand, bis das aufgesetzte Bein durchgedrückt ist. Rumpfbeugen vor- und rückwärts mit herabhängenden Armen.

    Erschwerung: Nacken- und Hochhalte.

Fig. 101 Fig. 102

15. Stand vorlings einen Schritt vor der Sprossenwand, Streckturzhang, langsames Senken der gestreckten Beine bis zum Boden, Rücken soweit wie möglich an der Sprossenwand lassen (Fig. 101 und 102).

    Erschwerung: Anhalten der Beine in der Waagerechten, Spreizen der

Beine in der Waagerechten, Senken des gestreckten Körpers mit hohlem Kreuz.

VII. Übungen aus dem Stand rücklings einen Schritt vor der Sprossenwand:

16. Aufsetzen des rechten (linken) Fußes auf die 4. oder 5. Sprosse, Abrücken des Standbeines von der Sprossenwand, bis das aufgesetzte Bein durchgedrückt ist, Vor- und Rückbeugen des Oberkörpers mit herabhängenden Armen, das Standbein bleibt durchgedrückt.

    Erschwerung: Seit-, Nacken- und Hochhalte.

Fig. 103

17. Dieselbe Ausgangsstellung, Seithalte, Vorsenken des Oberkörpers mit Beugen des Standbeines und Rückbewegung (Fig. 103).

    Erschwerung: Nacken- und Hochhalte.

Fig. 104

Fig. 105

18. Stand rücklings mit den Fersen dicht an der Sprossenwand, Zufassen in Hüfthöhe, Rumpfbeugen vorwärts mit Tiefergreifen der Hände bis zur untersten Sprosse, und Rückbewegung. Beine bleiben durchgedrückt (Fig. 104).

VIII. Übung aus dem Sitz rücklings an der Sprossenwand (Fig. 105).

19. Zufassen in Reichhöhe, Herausheben des Körpers zur flüchtigen Spannbeuge und Rückbewegung.

Erschwerung: Im Sitz Anziehen der Unterschenkel.

In der Spannbeuge Ballenstand und Tiefergreifen der Hände so weit wie möglich oder Anheben eines Oberschenkels bis zur Brust.

III. Turnen.

Zweck: Das Turnen fördert die Kräftigung der Muskulatur, verlangt aber auch Gewandtheit, Körperbeherrschung, Mut und Schnelligkeit. Es geht über die gymnastische Ausbildung mit ihren einfachen, von jedem Hitlerjungen leicht zu erlernenden Übungen hinaus und verlangt schon eine gewisse Leistungsstufe.

Lehrweise: Jede Übung macht der H.J.-Sportwart bzw. Übungsleiter vor. Grundsätzlich sorgt er für gute Hilfestellung bei jeder Übung; er verwendet nur solche Hitlerjungen bei der Hilfestellung, die diese nach seiner Anweisung sachgemäß geben können. Der Übungsleiter beginnt mit den einfachsten Übungen und geht erst allmählich zu den schwierigeren über. Sein Ziel muß sein, alle Hitlerjungen der jeweiligen HJ.-Einheit in ihren Leistungen vorwärts zu bringen. Hitlerjungen, die ihren Kameraden in ihren Leistungen weit voraus sind, hat er in besondere Riegen zusammenzufassen und ihnen schwierigere Übungen zuzuweisen. Durch 10—15 Minuten Kürturnen (innerhalb einer zweistündigen Turnstunde) ist der besonderen Vorliebe der Hitlerjungen für dieses oder jenes Gerät oder Übung Rechnung zu tragen.

Einteilung: Zum Turnen gehört das:

Bodenturnen,
Hindernisturnen.
Geräteturnen.

1. Bodenturnen.

Das Bodenturnen kann, da hierzu keine Geräte benötigt werden, überall geübt werden, sofern eine weiche Unterlage vorhanden ist. Fehlen Matten, so können diese durch Decken, Strohsäcke, Ernteplane usw. ersetzt werden; für eine weiche Unterlage muß aber der Sportwart auf jeden Fall sorgen.

Beim Bodenturnen wird zwischen Rollen und Überschlägen unterschieden. Bei den Rollen ist der Oberkörper grundsätzlich eingerollt, d. h. gekrümmt, Kopf auf die Brust genommen; bei den Überschlägen dagegen ist der Oberkörper gestreckt (hohles Kreuz) und der Kopf in den Nacken genommen.

a) Rollen.

1. Rolle vorwärts mit Aufstützen der Hände (Fig. 106).

In der tiefen Hockstellung die einwärts gedrehten Hände auf den Boden aufsetzen, den Kopf soweit wie möglich an die Brust anziehen und unter weichem Nachgeben in den Ellenbogen nach vorn über Nacken, Schultern und gekrümmten Rücken abrollen und aufstehen.

Fig. 106

2. Rolle vorwärts ohne Aufstützen der Hände.

Tiefe Hockstellung, Kopf so weit wie möglich an die Brust einziehen, dann kräftig mit den Füßen abdrücken und ohne Unterstützung der Hände nach vorn über Nacken, Schulter und Rücken abrollen und aufrichten.

3. Rolle vorwärts im Schneidersitz mit und ohne Aufstützen der Hände (Fig. 107.)

Im Sitz Beine kreuzen, Hände aufstützen und nach vorn abrollen wie zuvor, dieselbe Übung ohne Benutzung der Hände.

Fig. 107

4. Rolle vorwärts im Schneidersitz mit Umfassen der Fußspitzen (Fig. 108).

Im Sitz Beine kreuzen, Hände umfassen die Fußspitzen und ziehen diese dicht an das Gesäß heran, in dieser Stellung nach vorn über Nacken usw. abrollen. (Übung 3 u. 4 nur für Fort-

geschrittene.) Der Übungsleiter gibt Hilfestellung durch Drücken des Kopfes an die Brust und durch Beschleunigung der Rollbewegung.

5. Rolle vorwärts aus der Hockstellung mit Umfassen der Fußgelenke.

Tiefe Hockstellung, Hände umfassen die Fußgelenke, und nach kräftigem Abdruck mit den Füßen nach vorn über Nacken, Schultern usw. abrollen.

Fig. 108

6. Rolle rückwärts mit Aufstützen der Hände.

Aus der tiefen Hockstellung mit Aufstützen der Hände rückwärts über den gekrümmten Rücken, Schultern und Nacken abrollen. Anfangs kann beim Abrollen der Kopf etwas seitlich genommen werden. Anfängern wird das Erlernen der Rückwärtsrolle dadurch erleichtert, daß der Übungsleiter die Rollbewegung durch einen kräftigen Schwung beschleunigt.

7. Rolle rückwärts ohne Aufstützen der Hände.

Ausführung der Rolle wie bei Nr. 6, nur ohne Mitarbeit der Hände. Hilfestellung wie bei 6. erforderlich.

8. Rolle rückwärts im Schneidersitz mit und ohne Aufstützen der Hände.

Sitz mit gekreuzten Beinen, kräftiges Abrollen nach rückwärts über Rücken, Schultern und Nacken mit, später ohne Aufstützen der Hände. Hilfestellung wie bei 6. erforderlich.

9. Hechtrolle über eine Bank und durch die gegrätschten Beine eines im Kopfstand Stehenden (Fig. 109, 110 u. 111).

Zuerst aus dem Stand, dann aus dem Anlauf mit beiden Füßen derart abspringen, daß der Körper über der Bank einen Augenblick vollständig gestreckt liegt. Der Kopf wird frühzeitig an die Brust eingezogen, die Arme fangen mit einwärts gedrehten Händen durch leichtes Federn in den Ellenbogen den ersten Stoß ab, worauf Abrollen nach vorn über Nacken, Schultern und Rükken zum Stand folgt. Dieselbe Rolle

Fig. 109

kann auch über mehrere Bänke (6—10) und durch die gegrätschten Beine eines im Kopfstand Stehenden ausgeführt werden. Wichtig ist, daß kurz vor dem Aufsetzen der Hände der Kopf bereits auf die Brust genommen wird.

Fig. 110

10. Doppelrolle, Tank und Rolle zu dreien (Fig. 112 u. 113).

A. liegt in der Rückenlage, B. steht mit seinen Füßen rechts und links vom Kopf des A. Dieser faßt die Fußgelenke von B. und hebt die Beine so hoch, daß B. die Fußgelenke von A. fassen kann. Dieser setzt sich unter starker Beugung der Knie die Füße so nah wie möglich an das Gesäß heran; B. beugt sich tief herunter, wobei der Kopf zwischen die geöffneten Beine zu liegen kommt, und rollt nach vornab. Durch die gestreckten Beine von B. wird

Fig. 112

Fig. 111

A. hochgezogen, der nun seinerseits nach vorn abrollt, usw.

Beim Tank wird dieselbe Aufstellung wie bei der Doppelrolle eingenommen, nur nehmen A. und B. Nackenhalte

ein, wobei die Fußgelenke durch Ober- und Unterarm eingeklemmt werden. Der Tank eignet sich sowohl zum Rückwärts- als zum Vorwärtsrollen.

Bei der Rolle zu dreien ist die Fassung wiederum dieselbe wie bei der Doppelrolle. Außer A. liegt jetzt aber auch B. in der Rückenlage, und zwar so, daß er mit dem Kopf zwischen den gegrätschten Beinen von A. liegt, dessen Fußgelenke er umfaßt. C. steht mit seinen Füßen rechts und links vom Kopf des A., der seinerseits die Fußgelenke von C. gefaßt hat. B. hebt die Beine an, so daß C. die Fußgelenke von ihm fassen kann. C. drückt sich jetzt kräftig vom Boden ab, rollt über A. und B. hinweg nach vorn ab. A. wird durch das Abrollen von C. hochgezogen und macht seinerseits die Rolle vorwärts, ihm folgt B., usw.

Fig. 113

Fig. 114

11. Wechselrolle zu dreien (Fig. 114).

A. und B. stehen sich in einer Entfernung von 3—5 Schritt gegenüber. C. steht in der Mitte zwischen den beiden, mit der Front zu A.; C. führt jetzt eine Rolle vorwärts gegen A. aus, der mit gegrätschten Beinen über den abrollenden C. springt. Dieser macht, auf dem Platz von A. angekommen, sofort kehrt. Währenddessen macht A., der sich jetzt in der Mitte befindet, eine Rolle vorwärts gegen B., der seinerseits mit gegrätschten Beinen über den abrollenden A. springt. B. rollt nun gegen C. ab, der springt über ihn hinweg und rollt dann gegen

A. ab, usw. Derjenige, der sich jeweils in der Mitte befindet, führt die Rolle aus, während die beiden Außenstehenden jeweils nacheinander über den Abrollenden hinweg in die Mitte springen.

12. Massenrolle.

A., B., C. usw. liegen in der Rückenlage dicht nebeneinander. A. 1, B. 1, C. 1 usw. stehen wie bei der Doppelrolle über ihnen, mit den Füßen rechts und links von den Köpfen A., B., C. usw. A., der auf dem rechten Flügel liegt, faßt mit seiner rechten Hand das rechte Fußgelenk von A. 1, mit seiner linken Hand das rechte Fußgelenk von B. 1. B. faßt mit seiner rechten Hand das linke Fußgelenk von A. 1, und mit seiner linken Hand das rechte Fußgelenk von C. 1. C. faßt mit seiner rechten Hand das linke Fußgelenk von B. 1 und mit seiner linken das linke Fußgelenk von C. 1, wenn er selbst den Schluß bildet, andernfalls greift er mit seiner linken Hand nach dem rechten Fußgelenk von D. 1, usw.
A., B., C. usw. heben nun die Beine so hoch, daß A. 1, B. 1, C. 1. ihre Fußgelenke fassen können, die ebenfalls über Kreuz festgehalten werden. A. 1 faßt mit der rechten Hand das rechte Fußgelenk von A, mit der linken Hand das rechte Fußgelenk von B, B. 1 faßt mit der rechten Hand das linke Fußgelenk von A., mit der linken das rechte Fußgelenk von C.
C. 1 mit der rechten das linke Fußgelenk von B. und mit der linken das linke Fußgelenk von C. Auf ein Kommando rollen nun A. 1, B. 1, C. 1 nach vorn ab, ziehen hierdurch A., B., C. nach oben, die ihrerseits wieder abrollen, usw.

Fig. 115

13. Trichterrolle (Fig. 115).

Drei Hitlerjungen stellen sich mit dem Rücken zueinander und Schulter an Schulter gegeneinander auf und haken sich fest unter. Die Köpfe werden etwas zur Seite genommen. Durch diese Stellung der drei Hitlerjungen entsteht ein Trichter, den der Hitlerjunge durch eine Rolle zu überwinden sucht. Nach schnellem Anlauf und kräftigem Absprung mit beiden Füßen stützt er die Hände auf zwei Schultern des Trichters auf und rollt über den Trichter, in den der Kopf zu liegen kommt, nach vorn ab (Hilfestellung). Beim Absprung kommt es darauf an, daß der Schwerpunkt des Körpers durch kräftiges Ab-

schnellen sowie durch Einrollen des Körpers so schnell wie möglich nach vorn oben verlagert wird.
Dieselbe Rolle, aber ohne Aufstützen der Hände ausführen. Diese Übung ist schwieriger als die erste, der Absprung muß noch kräftiger, die Rolle noch schneller ausgeführt werden. (Nur für Fortgeschrittene). Drei Mann geben Hilfestellung; davon 1 vor und 2 hinter dem Trichter.

Fig. 116

14. Luftrolle mit Hilfestellung und freie Luftrolle (Salto).
(Fig. 116 u. 117).

Nach schnellem Anlauf und kräftigem Absprung mit beiden Beinen überschlägt sich der Körper durch schnelle Gewichtsverlagerung (Einrollen des Körpers, Anhocken der Knie, Hochreißen des Gesäßes) derart, daß er wieder auf die Füße zu stehen kommt. Grundsätzlich geben bei Anfängern vier Hitlerjungen mit einer Zeltbahn oder Decke, über der die Rolle ausgeführt wird, Hilfestellung. Bei Fortgeschrittenen geben nur noch zwei Hitlerjungen Hilfeleistung, die mit ihren Armen in die Achselhöhlen des Springers fassen und diesem dadurch die Stütze bieten, um die er die Rolle ausführt. Bei fortschreitender Sicherheit gibt nur noch ein Hitlerjunge Hilfestellung, bis auch diese nach Erlernung vollkommener Körperbeherrschung in Fortfall kommen kann. Die freie Luftrolle oder der Salto stellt die Steigerung der Rollen dar.

Fig. 117

Äußerste Vorsicht beim Erlernen der Luftrolle. Es darf vom Lehrer nur solchen Hitlerjungen das Üben der Luftrolle gestattet werden, die alle vorhergehenden Übungen sicher beherrschen. Zur Hilfestellung dürfen nur erfahrene und geübte Hitlerjungen verwandt werden.

b) Überschläge.

Vorübungen: Kopf- und Handstand (Fig. 118).

15. Kopfstand.

Kopf (Hirn) und Hände werden auf den Boden so aufgestützt, daß sie zusammen ein Dreieck bilden, bei dem der Kopf die Spitze des Dreiecks darstellt. Durch diese breite Unterstützungsfläche ist der Hitlerjunge in der Lage, den Körper durch langsames Heben der Beine und Hohlmachen des Kreuzes senkrecht aufzurichten und in dieser Stellung eine Zeitlang zu verharren. Im Anfang kann das Aufrichten und Gleichgewichthalten durch Hilfestellung unterstützt werden.

Fig. 118

16. Handstand mit und ohne Hilfestellung (Fig. 119).

Wird der Kopfstand gut ausgeführt, so hebt sich der Hitlerjunge bei genügender Armkraft aus dem Kopfstand durch Strecken der Arme in den Handstand heraus. Die Hilfeleistung unterstützt das Gleichgewichthalten durch Festhalten der Beine. Es ist hierbei darauf zu achten, daß der Atem nicht angehalten wird, da sonst Pressungen von Herz und Lunge entstehen können. Bei weiterem Üben kann die Hilfestellung durch eine Wand, Sprossenwand usw. ersetzt werden. Die Hände werden jetzt mit gespreizten Fingern etwas weiter als in Schulterbreite aufgesetzt, die Arme bleiben unter allen Umständen gestreckt; durch kräftiges Abdrücken mit den Beinen wird der Körper aufgerichtet und das Kreuz hohl gemacht; durch Beugen der Unterschenkel finden die Beine an der Wand usw. die nötige Unterstützung zum Halten des Gleichgewichts. Die Übung wird solange wiederholt, bis im Laufe der Zeit der freie Handstand gelingt.

Fig. 119

17. Überschlag zur Brücke aus dem Kopfstand.

Aus dem Kopfstand mit hohlem Kreuz und angewinkelten Unterschenkeln rückwärts in die Brücke fallen. Der Körper wird vom Kopf und den Füßen getragen, die Arme werden auf der Brust verschränkt.

18. Überschlag in die große Brücke aus dem Handstand (Fig. 120).
Aus dem Handstand mit hohlem Kreuz und angewinkelten Unterschenkeln rückwärts in die große Brücke fallen. Das Kreuz bleibt hohl, die Arme bleiben gestreckt, die Handgelenke werden stark gedehnt; der gesamte Körper ist hoch nach oben herausgewölbt, das Körpergewicht ruht auf den Füßen und Händen.

19. Rückwärtsfallen in die große Brücke aus dem Stand.
Aus der Seitgrätschstellung und Hochhalte den Körper unter Einknicken in den Knien soweit rückwärts beugen, bis der Körper auf den Händen und Füßen ruht; aus dieser Stellung den Körper wieder nach vorn aufrichten. Anfangs geben 1—2 Hitlerjungen durch Unterstützung im Kreuz Hilfestellung. (Übung nur für Fortgeschrittene.)

Fig. 120

20. Überschlag über eine Bank (Fig. 121).
Ein Hitlerjunge bildet die Bank, indem er Hände und Knie so auf den Boden aufstützt, daß die Oberschenkel senkrecht stehen und der Oberkörper waagerecht liegt. Der Hitlerjunge setzt die Hände anfangs aus dem Stand, später aus dem Anlauf, so nah wie möglich an die Bank heran und drückt sich kräftig mit den Füßen vom Boden ab, wobei der Körper von vornherein gestreckt bleibt, und geht mit hohlem Kreuz über die Bank zum Stand ab. Dieselbe Übung kann auch fortlaufend ausgeführt werden, indem jeder, der den Überschlag gemacht hat, in einiger Entfernung von der ersten die nächste Bank bildet usw.

Fig. 121

21. Überschlag mit Aufstützen der Hände auf dem Rücken eines Mitübenden (Fig. 122).
Bei diesem Überschlag stützt der Übende

Fig. 122

im Augenblick des Absprunges seine Hände auf den Rücken eines Mitübenden, der in der Bank liegt, auf. Die Arme sind während des Überschlages leicht gebeugt und werden im Augenblick des Senkens der Beine unter gleichzeitigem kräftigem Abdrücken der Hände schnellkräftig gestreckt. 2 Mann geben Hilfestellung.

22. Radschlagen (Fig. 123).
(Überschlag seitwärts.)

Aus der Seitgrätschstellung, Hände in Seithalte, mit in der Hüfte abgewinkeltem Oberkörper (hohles Kreuz) seitwärts fallen. Nacheinander berühren linke, rechte Hand, rechtes und linkes Bein den Boden.

Fig. 123

Fig. 124

23. Knieschulterstand und Überschlag mit Hilfestellung (Fig. 124).

Ein Hitlerjunge bildet die Unterstützung, über die der Stand bzw. Überschlag auszuführen ist; er geht in die Rückenlage und zieht die etwas geöffneten Knie mit den stark gebeugten Unterschenkeln soweit an, daß die Füße auf ganzer Sohle auf dem Boden stehen; die Arme sind nach schräg oben gestreckt.

Der Hitlerjunge stützt seine Hände auf die Knie des am Boden Liegenden und seine Schultern in dessen Hände; durch kräftiges Abdrücken mit den Füßen richtet er den Körper zum Schulterstand auf, wobei das Kreuz hohl ist und die Arme gestreckt sind. Der Abgang erfolgt durch den Überschlag, bei dem die Hilfestellung in Höhe der Schulterblätter die nötige Unterstützung gibt.

24. Überschlag mit Hilfestellung.

Beim Überschlag geben zwei Hitlerjungen Hilfestellung; sie knien mit einem Knie nieder und halten sich gegenseitig an einem der Handgelenke fest. Der Übende setzt aus dem Anlauf die Hände soweit wie möglich an die Arme der Hilfestellung heran und führt den Überschlag durch den flüchtigen Handstand mit hohlem Kreuz und angewinkelten Unterschenkeln so blitzschnell aus, daß er wieder auf die Füße zu stehen kommt.

Die Arme geben beim Überschlag in den Ellenbogen ein wenig nach, um sich gleich darauf, bevor die Füße den Boden erreichen, durch schnelles Strecken kräftig abzudrücken, wodurch der Körper in seinem Auftrieb nach oben unterstützt wird. Die Hilfestellung erleichtert das Aufrichten durch einen mehr oder weniger starken Druck gegen die Schultern.

2. Hindernisturnen.

Zweck: Das Hindernisturnen fördert Gewandtheit, Schnelligkeit und Mut.

Lehrweise: Je nach der Art der Hindernisse werden sie überklettert, übersprungen, durch- oder unterkrochen usw. Als Hindernisse können alle Turngeräte wie Reck, Barren, Pferd, Bock, Kasten, Tau, Schwebebank, Leiter oder, wo diese nicht vorhanden sind, Fässer, Wagen usw. verwandt werden.

Bei dem Hindernisturnen kommt es nicht darauf an, daß alle Möglichkeiten, wie ein Hindernis überwunden werden kann, ausgeschöpft und diese schulmäßig geübt werden, sondern daß das Überwinden der Hindernisse schnell und zweckmäßig erfolgt; dabei sind möglichst alle Hitlerjungen zu gleicher Zeit in Bewegung zu halten.

a) Hindernisturnen an den Geräten.

Die verschiedensten Geräte können zu einer Hindernisbahn, die die Hitlerjungen so schnell wie möglich zu nehmen haben, zusammengestellt werden. Der HJ.-Sportwart bestimmt dabei, wie jedes einzelne Hindernis zu überwinden ist. Hierfür zwei Beispiele:

Reck brusthoch (Überklettern),

Bock (Grätsche),

Schwebebank (Balancieren),

Barren (Überklettern),

Pferd mit Pauschen (Flanke),

Sprossenwand (Sprung oder Klettern in den Hang an der obersten Sprosse),

Bock (Durchkriechen durch die Beine)

Pferd (Freier Sprung),

Barren mit verschieden hohen Holmen (Unterschwung),

Pferd ohne Pauschen (Überwälzen),

Sprungkasten (Aufspringen und Überlaufen),

Klettertau (Klettern),

Reck hüfthoch (Flanke),

Pferd (Aufhocken, Überlaufen),

Sprungkasten (Grätsche),

Barren (Aufgang zwischen den Holmen, Überspringen),

Leiter (Hangeln),

Reck (Knieaufschwung),

Reck sprunghoch (beliebiger Aufgang),

Weitsprung über zwei Schwebebänke (Matten für Aufsprung stellen) usw.

b) Hindernisturnen an natürlichen oder behelfsmäßigen Hindernissen.

Das Hindernisturnen kann auch auf dem Lande, wo Turngeräte vielfach nicht zu Verfügung stehen, durchgeführt werden. Die Hindernisse werden dann entweder durch Hitlerjungen selbst gebildet oder die Turngeräte behelfsmäßig durch Leiterwagen, Fässer, Preßstrohballen usw. ersetzt. Sehr gut können beispielsweise Bock, Pferd und Kasten durch Hitlerjungen dargestellt werden.

Bockspringen (Fig. 125).

Fig. 125

Ein Hitlerjunge bildet den Bock und stellt sich, um festen Stand zu haben, in Seitgrätschstellung auf, beugt den Oberkörper vor und faßt je nach der Höhe des Bockes mit den Händen die Knie oder verschränkt unter leichter Beugung des Oberkörpers die Arme auf der Brust. Der Kopf ist vorgebeugt.

Über diesem Bock werden Grätsche und Hocke ausgeführt.

Die Grätsche kann jeder Hitlerjunge ausführen. Die Hocke dürfen nur Fortgeschrittene ausführen. Hier kehrt der Bock den übenden Hitlerjungen seine Querseite zu. Beim Sprung ist darauf zu achten, daß der Hitlerjunge hoch genug springt, damit er dem Bock nicht in die Seite tritt. Zwei Hitlerjungen müssen gute Hilfeleistung geben.

Pferdspringen (Fig. 126 u. 127).

Zwei Hitlerjungen bilden das Pferd; sie stellen sich in Seitgrätschstellung gegenüber auf, senken den Rumpf bis zur Waagerechten und legen die Hände auf die Schultern des anderen. Das Pferd kehrt den übenden Hitlerjungen seine Breitseite zu.

Fig. 126

Über das Pferd können Grätsche, Flanke, Fechterflanke, -wende und -kehre ausgeführt werden. Bei der Grätsche werden die Hände rechts oder links auf die Schultern der beiden das Pferd bildenden Kameraden aufgestützt. Der Absprung muß kräftig erfolgen, die Beine werden weit gegrätscht.

Flanke, Fechterflanke usw. werden wie an den Geräten ausgeführt.

Fig. 127

Fig. 128

c) Hindernisbahn und Hindernisstaffeln.

Für den Hindernislauf über kurze Strecken ist die Anlage einer Hindernisbahn zweckmäßig. Am gebräuchlichsten sind Hindernisse wie Hürden, Tief- und Weitsprunggräben, Wassergräben, hohe Wände oder Mauern, Schwebebalken, Anlagen zum Durch- oder Unterkriechen usw. Für den Bau einer Hindernisbahn seien im einzelnen nachstehende Richtlinien gegeben:

Die Länge der Bahn soll mindestens 200 m betragen und eine Mindestbreite von 4 m haben. Als Lauffläche genügt fester, ebener Boden mit oder ohne Grasnarbe.

Die Linienführung der Bahn kann gerade, gewinkelt oder mit Kurven angelegt werden, je nachdem der vorhandene Platz ausgenutzt werden kann. Auf Seite 102 ist die Hindernisbahn in Hufeisenform dargestellt. Jede Hindernisbahn soll sechs Hindernisse aufweisen, und zwar eine Kletterwand (Bretter), drei Sprunghindernisse, ein Kriechhindernis und ein Gleichgewichtshindernis. Die Verteilung der Hindernisse kann beliebig erfolgen, nur ist darauf zu achten, daß die einzelnen Hindernisse etwa 25 m Abstand haben und der Anlauf vor dem ersten Hindernis etwa 45 m, der Auslauf etwa 25 m beträgt. Vor jedem Sprunghindernis soll ein fester Absprung und dahinter ein weicher Aufsprung geschaffen werden.

Hindernisse.

1. Hochsprung-Hürde.

0,80 m hohe tragbare Hürde, ein gezimmertes, 0,50 m hohes Lattengestell mit dicht eingefügtem Strauchwerk, welches möglichst lange grün bleibt (Wacholder).

2. Weitsprung.

3 m breiter Graben von etwa 1 m Tiefe. An der Absprungseite ist die Grabenwand möglichst steil; sie ist gegen Abrutschen mit Reisiggeflecht oder Brettern abgesteift. Die Grabensohle steigt nach der Aufsprungseite flach an und verläuft mit dem Gelände.

3. Kletterwand (Fig. 129).

2 m hohe und 4 m breite Bretterwand. Etwa 13—16 cm starke eingegrabene Pfosten werden an der Ansprungseite mit 23 bis 30 mm starken Brettern dicht, ohne Zwischenraum verschalt. Der obere Abschluß wird durch ein Kantholz hergestellt, dessen obere Kanten abgerundet sein müssen. Zweckmäßigerweise kann auch die Hinterwand

Fig. 129

verschalt werden. Pfosten tief einrammen, seitlich verstreben. Abstände der Pfosten etwa 1 m. Die Kletterwand soll tunlichst in einer Kurve stehen, damit der Nachteil der Außenbahn ausgeglichen wird.

4. **Tiefsprung-Klettergraben** (Fig. 130).

2 m tiefer Graben; an der Absprungseite — in die Tiefe — ist die Wand steil bis senkrecht anzulegen und mit Reisiggeflecht oder Brettern oder Baumstämmen usw. gegen Abrutschen zu befestigen. Die Sohle des Grabens ist etwa 2 m breit; oben beträgt die Grabenbreite etwa 4 m. Von der Sohle geht eine Böschung hoch, welche erklettert werden muß. Die Böschung wird mit Flechtwerk oder Grasnarbe (siehe Zeichnung) befestigt. Dort, wo die Erdabfuhr auf Schwierigkeiten stößt, oder man nicht so tief in die Erde will, können die Seiten von der ausgeschachteten Erde, wie die Skizze zeigt, angehöht werden.

Fig. 130

5. **Laufsteg-Schwebebaum** (Fig. 131 u. 132).

Vier mindestens 5 m lange Balken oder Baumstämme von 23 bis 30 cm Stärke werden über einen 1,50 m tiefen Graben, Wasser- oder Sandgrube gelegt. Baumstämme sind an der Lauffläche abzuflachen. Der Zwischenraum von Balken zu Balken beträgt 1 m, die Gesamtgrabenbreite etwa 6 m.

6. **Kriechhindernis.**

5 m lang, 0,60 m hoch. Ein aus starken Latten oder Rundpfählen und Stangen hergerichtetes niedriges Gerüst, unter dem durchgekrochen wird. Stacheldraht ist n i c h t zu verwenden.
Außer den genannten und üblichen Hindernissen können natürlich auch noch andere hergerichtet werden, wie z. B. Klettergerüste mit Tauen oder Stangen; Wurfanlagen für Bälle oder Wurfkeulen; Sandsäcke,

30—40 kg schwer, aufnehmen und eine bestimmte Strecke tragen und wieder absetzen (nicht abwerfen), durch eine Tonne oder weites Rohr kriechen, über Barrieren, Doppelhecken, Mauern springen usw. Stolperdrähte dürfen nicht gezogen werden.

Fig. 131

Das Nehmen der Hindernisse muß mit dem geringsten Kraftaufwand und ohne den geringsten Zeitverlust erfolgen. Bei schwierigeren Hindernissen, wie Hürden und Wänden, ist das Überwinden der Hindernisse besonders zu üben. Die Hürde wird im Laufsprung genommen; man springt aus dem Lauf ohne Verringerung seiner Geschwindigkeit mit seinem Sprungbein ab, reißt das im Knie leicht gebeugte Schwung-

Fig. 132

bein gerade so hoch, wie es für das Gleiten über die Hürde nötig ist. Der Oberkörper wird gleichzeitig, um den Schwerpunkt des Körpers möglichst nah an die Hürde heranzubringen, weit vornüber gebeugt. Das Absprungbein wird seitwärts nachgezogen, d. h. der Oberschenkel wird so weit seitlich gespreizt, daß er beim Übergang über die Hürde parallel zur Hürdenhöhe liegt. Durch dieses Seitspreizen des nachgezogenen Beines kann die vorgebeugte Haltung des Oberkörpers beibehalten werden.

Das Nehmen der Wand erfolgt in der Weise, daß der Läufer dicht vor der Wand mit seinem Sprungbein ab- und mit seinem Spreizbein die Wand anspringt, d. h. er setzt den Fuß des Spreizbeines so hoch wie möglich gegen die Wand. Durch die Absprungskraft und die Hebelwirkung des Spreizbeines gelangt der Läufer in den Stütz und überwindet nun das Hindernis dadurch, daß er sich mit dem Unterleib auf den oberen Rand der Kletterwand auflegt, den Oberkörper weit vornüberbeugt und eine Hand (bei gestrecktem Arm) tief unten an die Rückseite der Kletterwand anlegt, während er sich mit der anderen Hand an dem oberen Rand der Kletterwand festhält und nun mit einem kurzen Schwung zur Erde springt, wobei das dem ausgestreckten Arm entsprechende Bein zuerst landet.
Das Kriechhindernis kann durch Robben oder Kriechen überwunden werden. Beim Robben bewegt man sich auf Ellbogen und angezogenen Zehenspitzen bei vollkommen gestrecktem und dadurch vom Erdboden abgehobenem Körper vorwärts; beim Kriechen liegt man mit dem Körper dicht auf dem Boden und schiebt ihn durch Anziehen und Ausstrecken abwechselnd eines Oberschenkels und Vorgreifen eines Armes vorwärts. Das Nehmen der Hindernisbahn erfolgt zuerst im Einzelgang, nachdem der Lehrer die Überwindung jedes einzelnen Hindernisses vorgemacht hat. Ist jeder Hitlerjunge einigermaßen mit der Technik des Nehmens der Hindernisse vertraut, so läßt der Lehrer die Bahn in Form von Staffeln nehmen, d. h. er teilt seine Hitlerjungen in zwei, drei oder vier gleichstarke Mannschaften je nach der Anzahl ein und läßt die ersten jeder Mannschaft zu gleicher Zeit ablaufen. Die Läufer schlagen, sobald sie die Bahn überwunden haben, den nächsten Kameraden, der zum Laufen bereitsteht, an, der damit die Ablaufberechtigung erhält, und so fort. Sieger ist die Mannschaft, die den Ausgangspunkt mit ihrem letzten Läufer zuerst erreicht. Bei einem Mannschaftswettkampf startet die Mannschaft je nach Stärke in Abteilungen zu je drei oder vier Mann. Die Läufer können entweder einzeln oder aber geschlossen, d. h. angefaßt, durchs Ziel gehen; im ersteren Fall wird die Zeit jedes einzelnen, im letzteren die der angefaßten Läufer gewertet; innerhalb der Mannschaft ist gegenseitiges Helfen beim Überwinden der Hindernisse gestattet.

Hindernisstaffeln mit behelfsmäßigen Hindernissen.

Hindernisstaffeln lassen sich auch ohne eine vorschriftsmäßige Hindernisbahn ausführen. Einmal können die Hindernisse von Hitlerjungen gebildet werden, wie z. B. Bock, Pferd, Bank, zum anderen können vor allem auf dem Lande behelfsmäßige Hindernisse wie Leiter- und Kastenwagen, Fässer, Preßstrohballen, Tische, Leitern usw. verwandt werden (Fig. 133).

Fig. 133

Zur weiteren Ausgestaltung der Hindernisstaffeln kann außerdem eine Reihe von Übungen aus dem Bodenturnen eingeschaltet werden. Bei der Zusammenstellung von Hindernissen und Ausgestaltung der behelfsmäßigen Hindernisbahn sind dem HJ.-Sportwart keine Grenzen gesetzt. Je vielseitiger, desto besser! Nachstehend zwei Beispiele:

Bock (Hitlerjunge) — Grätsche,

Kastenwagen — Überklettern,

Bank (Hitlerjunge) — Überschlag,

Faß — Durchkriechen,

Pferd (2 Hitlerjungen) — Fechterflanke,

Tisch — Überklettern,

Preßstrohballen — Freier Sprung,

Trichter (3 Hitlerjungen) — Rolle,

Seitgrätschstellung (1 Hitlerjunge) — Durchkriechen,

Pferd (2 Hitlerjungen) — Grätsche usw.

3. Geräteturnen.

Zweck: Das Geräteturnen kräftigt Arm- und Oberkörpermuskulatur. Es verlangt Gewandtheit und Beherrschung des Körpers und Mut bei der Erlernung der Übungen.

Die Hitlerjugend betreibt das Geräteturnen nur in seinen einfachsten Grundformen. Die Erlernung der schwierigeren Übungen der Leistungsstufe überläßt sie den Turnvereinen als deren besonderes Aufgabengebiet.

Das Turnen an den Geräten hat seine eigene Sprache geschaffen, mit der jeder Übungsleiter vertraut sein muß. Sie bezeichnet die Stellung, Haltung und Lage des Übenden zum Gerät:

a) Turnsprache.

I. Reck:

Stellung zum Gerät:

Stand vorlings, B

Stand rücklings, C

Stand seitlings, A

(Fig. 134),

Fig. 134

Fig. 135

Fig. 136

Fig. 137

Fig. 138

Griffarten:	Aufgriff (Ristgriff), A Untergriff (Kammgriff), B Zwiegriff, C	(Fig. 135),
Hangstand:	Hangstand vorlings, Hangstand rücklings,	
Hang:	Streckhang (Fig. 136), Beugehang, Schwebehang,	
Stütz:	Streckstütz vorlings (Fig. 137),	
Sitz:	Strecksitz (Fig. 138),	

Sturzhang:	Hockſturzhang (Fig. 139),
	Sturzhang vorlings (Fig. 140),
	Sturzhang rücklings,
	Streckſturzhang vorlings (Fig. 141),
	Streckſturzhang rücklings (Fig. 142),
Knieliegehang:	zwiſchen und neben den Händen (Fig. 143),
	Kniehang an beiden Knien.

Fig. 139

Fig. 140

Fig. 141

Fig. 142

Fig. 143

II. Barren:

Stellung zum Gerät:

Innenquerstand, D
Innenseitstand, C
Außenquerstand vorlings, B, und rücklings,
Außenseitstand vorlings, A, und rücklings,
Außenquerstand seitlings, E,
} (Fig. 144),

D E A C B

Fig. 144

Fig. 145

Fig. 146

Stütz:	Streckstütz, Beugestütz	(Fig. 145),
Sitz:	Grätschsitz vor und hinter den Händen, (Fig. 146), Außenquersitz, (Fig. 147),	
Hang:	Oberarmhang, (Fig. 148).	
Liegestütz:	Liegestütz vorlings, (Fig. 149), Liegestütz rücklings. Seitliegestütz.	

Fig. 147

Fig. 148

Fig. 149

III. Pferd:

Stellung zum Gerät: Seitstand vorlings, D
Seitstand rücklings, B
Querstand vorlings, C
Querstand rücklings, A
Querstand seitlings, E
(Fig. 150).

Fig. 150

b) Übungen am Reck.

Reck hüft- bis brusthoch.

Bei allen Übungen ist Hilfestellung zu geben. Sie soll das Erlernen der Übungen erleichtern und Unfälle vermeiden. Der Übungsleiter bzw. Sportwart erklärt jeweils die Hilfestellung und läßt sie danach von älteren Hitlerjungen geben. Bei allen Übungsarten muß die Niedersprungstelle weich sein (Matte, Sägemehl usw.).

Vorübungen:

1. Hangstand vorlings, Aufgriff, Arme beugen und strecken.
2. Hangstand vorlings, Aufgriff, Hangzucken: beim Armbeugen blitzschnell die Reckstange loslassen und wieder fassen.
   Steigerung: während des Hangzuckens in die Hände klatschen.
3. Hangstand vorlings, Aufgriff, Überspreizen eines Beines rechts oder links zum Knieliegehang, Schwingen im Knieliegehang, Rückspreizen zum Hangstand vorlings.

4. Hangstand vorlings, Aufgriff, Heben beider Beine zum Sturzhang, Anhocken zum Hocksturzhang, Durchhocken zum Strecksturzhang rücklings, Rückbewegung zum Hangstand vorlings.
5. Sprung in den Stütz, Aufgriff, Überspreizen eines Beines, Nachspreizen des anderen und Spreizabsitzen mit $^1/_4$-Drehung zum Stand seitlings.
6. Sprung in den Stütz, Aufgriff, Überspreizen eines Beines, Nachspreizen des anderen zum Stütz rücklings, Abspringen zum Stand rücklings.

Übungen:

7. Hangstand vorlings, Aufgriff: Überspreizen eines Beines, Knieaufschwung neben den Händen, Nachspreizen des anderen Beines und Spreizabsitzen mit $^1/_4$-Drehung zum Stand seitlings.
8. Stand vorlings, Aufgriff, Felgaufschwung zum Stütz, Felgabschwung zum Stand vorlings.
9. Stand vorlings, Aufgriff, Sprung in den Stütz, Überspreizen eines Beines, Rückfallen in den Knieliegehang, Knieaufschwung, Rückspreizen des anderen Beines, Sprung in den Stand vorlings.
10. Stand vorlings, Aufgriff, Sprung in den Stütz, Überspreizen eines Beines, Knieumschwung rückwärts, Rückspreizen des Beines und Felgabschwung.
11. Sprung in den Stütz, Aufgriff, Felgumschwung rückwärts und Sprung in den Stand vorlings.
12. Sprung in den Stütz, Aufgriff, Flanke links (rechts) zum Stand rücklings. Schwungholen durch Rückschwingen der Beine, kräftiges Abdrücken mit beiden Händen und Seithochschwingen der geschlossenen Beine. Loslassen der einen Hand und ruckartiges Strecken des Körpers in den Hüften über der Stange. Bei der Flanke ist die Hüfte dem Gerät zugekehrt (Fig. 151).
13. Sprung in den Stütz, Aufgriff, Kehre links (rechts) zum Stand seitlings. Bei der Kehre Ansatz des Schwunges wie bei der Flanke. Über der Reckstange wird das Gesäß der Stange zugedreht. Der Körper ist in der Hüfte abgewinkelt, die Hände lassen nacheinander die Stange los,

Fig. 151

doch faßt bei der Kehre links die linke, bei der Kehre rechts die rechte Hand nach (Fig. 152).

14. Sprung in den Stütz, Zwiegriff, Wende links (rechts) zum Stand seitlings. Kräftiges Rückhochschwingen der geschlossenen Beine, Drehen des Körpers mit der Brust zur Reckstange hin, Kreuz ist hohl, die Beine sind hoch hinausgeschwungen (Fig. 153).

Reck sprunghoch.

Vorübungen:

1. Sprung in den Streckhang, Aufgriff, Klimmziehen, Sprung in den Stand vorlings.
2. Sprung in den Streckhang, Aufgriff, Heben eines, anschließend beider Beine bis zur Waagerechten.
   Steigerung bis zum Sturzhang, Sprung in den Stand.
   Steigerung: Heben beider Beine bis zum Sturzhang, Sprung in den Stand vorlings.
3. Sprung in den Streckhang, Aufgriff, Hocksturzhang, Durchhocken und Senken der gestreckten Beine bis zum Hang rücklings und Rückbewegung in den Streckhang; Sprung in den Stand vorlings.

Fig. 152

Fig. 153

4. Sprung in den Streckhang, Aufgriff, Schwingen aus leichtem Klimmzug:
   a) mit Absprung beim Vorschwung,
   b) mit Absprung beim Rückschwung.

   Steigerung bei a) durch Überschwingen über eine Sprungleine. (Fig. 154.)
5. Sprung in den Streckhang, Aufgriff, Schwingen, Hangzucken, beim Erreichen des Höhepunktes beim Rückschwung blitzschnelles Loslassen der Reckstange und wieder zufassen.
   Steigerung: Während des Loslassens in die Hände klatschen oder auf die Oberschenkel schlagen oder Griffwechsel zum Untergriff.

Übungen:

6. Sprung in den Streckhang, Aufgriff, ungleicharmiges Aufstemmen in den Stütz, Unterschwung zum Stand rücklings.
7. Sprung in den Streckhang, Aufgriff, Pendelschwung durch Vor- und Rückschwingen der Hüften, gleicharmiges Aufstemmen, Unterschwung zum Stand rücklings.
8. Sprung in den Streckhang, Aufgriff, Schwingen beim Vorschwung, Hangkehre um den linken (rechten) Arm durch eine halbe Drehung und Untergriff mit der rechten (linken) Hand.

Fig. 154

9. Sprung in den Streckhang, Aufgriff, Knieaufschwung, rechts oder links, Nachspreizen, Spreizabsitzen mit 1/4-Drehung zum Stand seitlings.
10. Sprung in den Streckhang, Aufgriff, Knieaufschwung, rechts oder links, Knieumschwung rückwärts, Rückspreizen, Unterschwung zum Stand rücklings.
11. Sprung in den Streckhang, Aufgriff, Felgaufschwung, Felgumschwung rückwärts, Unterschwung zum Stand rücklings.
12. Sprung in den Streckhang, Aufgriff, Knieaufschwung, rechts oder links, Rückspreizen, Flanke rechts oder links.
13. Sprung in den Streckhang, Aufgriff, Schwungholen, Riesenfelgaufschwung in den Stütz, freier Felgumschwung rückwärts mit Niedersprung zum Stand vorlings.
14. Sprung in den Streckhang, Aufgriff, Felgaufzug über den Sturzhang, Felgabzug und Sprung in den Stand rücklings.

c) Übungen am Barren.

Barren hüft- bis brusthoch.

1. Außenquerstand vorlings, Sprung in den Stütz, Heben eines Beines abwechselnd rechts, links, anschließend beider Beine bis zur Waagerechten, Niedersprung zum Außenquerstand vorlings.
2. Außenquerstand vorlings, Sprung in den Stütz, Armbeugen und -strecken, Niedersprung zum Außenquerstand vorlings.
3. Außenquerstand vorlings, Sprung in den Stütz, Schwingen, Niedersprung zum Außenquerstand vorlings.
4. Außenquerstand vorlings, Sprung in den Stütz, beim Vorschwung aus dem Streckstütz durch den flüchtigen Beugestütz in den Streckstütz schwingen; dieselbe Übung beim Rückschwung, Niedersprung in den Außenquerstand vorlings.
5. Außenquerstand vorlings, Sprung in den Stütz, Schwingen der Beine in den Außenquersitz abwechselnd links, rechts, Einschwingen und Niedersprung zum Außenquerstand vorlings.
6. Außenquerstand vorlings, Sprung in den flüchtigen Stütz mit gleichzeitigem Übergrätschen eines Beines zum Außenquerstand vorlings; rechts und links.
7. Innenquerstand, Sprung in den Stütz, Schwingen, Wende zum Außenquerstand seitlings, links oder rechts.
8. Innenquerstand vorlings, Sprung in den Stütz, Schwingen zum Grätschsitz vor den Händen, flüchtiger Reitsitz mit Seithalte, Vorgreifen, Einschwingen, Wende zum Außenquerstand seitlings.
9. Innenquerstand rücklings an den Enden der Holmen, Sprung in den Stütz, Schwingen, beim Vorschwingen Übergrätschen eines Beines zum Außenquerstand rücklings, rechts, links.

Fig. 155

10. Innenquerstand rücklings, Sprung in den Stütz, Schwingen, beim Vorschwingen Übergrätschen mit beiden Beinen zum Außenquerstand rücklings (Fig. 155).

Barren sprunghoch.

11. Außenquerstand vorlings, Sprung in den Oberarmhang, Schwingen (Fig. 156) und Ankippen zum Grätschsitz vor den Händen, Einschwingen und Kehre zum Außenquerstand seitlings, links oder rechts.
12. Außenquerstand vorlings, Sprung in den Oberarmhang, Kippen zum Außenquersitz rechts oder links, Fechterflanke zum Außenseitstand rücklings.

13. Außenquerstand vorlings, Sprung in den Oberarmhang, Kippen zum Außenquersitz, rechts oder links, ¼-Drehung zum Liegestütz vorlings, Flanke rechts oder links zum Außenseitstand rücklings.

Fig. 156

14. Außenstand vorlings, Sprung in den Oberarmhang, Schwingen zum Grätschsitz vor den Händen, flüchtiger Grätschsitz mit Seithalte, Vorgreifen und Einschwingen, beim Vorschwung Schere zum Grätschsitz hinter den Händen, Einschwingen, beim Rückschwung Schere zum Grätschsitz vor den Händen, Einschwingen, Wende rechts oder links zum Außenquerstand seitlings.
15. Außenquerstand vorlings, Sprung in den Oberarmhang, Ankippen zum Grätschsitz vor den Händen, Einschwingen und beim Vorschwung Rückfallen in die Kipplage, Ankippen zum Außenquersitz rechts oder links, ¼-Drehung zum Liegestütz vorlings, Hocke zum Außenseitstand rücklings.

d) Übungen am Pferd.

Als Übungen am Pferd kommen für die Hitlerjugend vornehmlich die Sprünge, weniger die Stützübungen in Frage.
Bei allen Übungen geben zwei Hitlerjungen Hilfestellung.

Quergestelltes Pferd, 1,00 bis 1,10 m hoch, mit Pauschen.

1. Aus dem Anlauf Absprung mit beiden Füßen, Griff auf beiden Pauschen, Flanke rechts oder links zum Seitstand rücklings.
2. Aus dem Anlauf von vorn, Absprung mit beiden Füßen, Griff auf beiden Pauschen, Wende rechts oder links zum Querstand seitlings.

Fig. 157

3. Aus dem Anlauf von vorn, Absprung mit beiden Füßen, Griff auf beiden Pauschen, Kehre rechts oder links zum Querstand seitlings.
4. Aus dem Anlauf von vorn, Absprung mit beiden Füßen, Griff auf beiden Pauschen, Hocke zum Seitstand rücklings (Fig. 157).
5. Aus dem Anlauf von vorn, Absprung mit beiden Füßen, Griff auf beiden Pauschen, Grätsche zum Seitstand rücklings.

Quergestelltes Pferd,
1,00 bis 1,10 m hoch,
ohne Pauschen.

6. Aus dem Anlauf von vorn, Absprung mit einem Fuß, Freisprung über das Pferd zum Seitstand rücklings (Vorübung: Sprung auf das Pferd zum Stand, Niedersprung).
7. Aus dem Anlauf von schräg vorn — links oder rechts — Absprung mit einem Fuß — Aufstützen einer Hand links oder rechts auf das Pferd, Fechter*flanke* zum Seitstand rücklings (Fig. 158).

Fig. 158

8. Wie 7., Fechter*wende* zum Querstand seitlings.
9. Wie 7., Fechter*kehre* zum Querstand seitlings.

Längsgestelltes Pferd *ohne* Pauschen.

10. Anlauf von vorn, Absprung mit beiden Füßen, Riesengrätsche zum Querstand rücklings. Während des Sprunges liegt der Körper

Fig. 159

waagerecht über dem Pferd, Beine geschlossen, die Hände werden auf das hintere Ende (Kreuzteil) des Pferdes aufgesetzt. Durch Grätschen der Beine gelangt der Hitlerjunge über das hintere Ende des Pferdes hinweg in den Querstand rücklings (Fig. 159).

Falls Bock und Kasten zur Verfügung stehen, kann
der Bock für Grätsche und Hocke,
der Kasten für Grätsche, Hocke, Fechterflanke, -kehre und -wende benutzt werden.

e) Übungen an Tau, Stange, Leiter.

1. Klettern an Tau und Stange durch Hochziehen mit den Armen und durch Kletterschluß der Beine (Fig. 160).
2. Hangeln an Doppelstange oder -tau durch Hochziehen mit den Armen bei gestreckten Beinen.
3. Hangeln an Einzelstange oder -tau.

Fig. 160

Übungen an der schrägen Leiter.

1. Auf- und abwärts steigen.
2. Auf- und abwärts steigen an der Unterseite der Leiter.
3. Auf- und abwärts hangeln an der Unterseite der Leiter.
4. Verbindungen der genannten Übungen, z. B. aufwärts hangeln, abwärts stützeln, aufwärts steigen, abwärts hangeln usw.

IV. Nahkampfübungen.

Zweck: Die Nahkampfübungen verlangen, wie ihr Name andeutet, den Kampf Mann gegen Mann, sie fordern Mut, Entschlossenheit, Härte und Kampfwillen; Eigenschaften, die so recht dem Wesen und der Haltung der Hitlerjugend entsprechen. Die Förderung dieser Eigenschaften und die Erziehung der Jugend zu wahren Kämpfernaturen ist ein wesentliches Ausbildungsziel der Hitlerjugend.

Einteilung: Zu den Nahkampfübungen gehören das Boxen und Freiringen.

1. Boxschule.

Die Boxschule hat neben der Schulung der erwähnten Eigenschaften den Vorzug, daß sie den ganzen Körper nach jeder Richtung hin durchbildet; sie kräftigt die inneren Organe und die Beinmuskulatur, macht die Rumpf-, Arm- und Beinmuskulatur schnell und gewandt und schärft das Auge und die Reaktionsfähigkeit der Nerven. Die Hitlerjugend benötigt für die Erlernung der Boxschule keinerlei Hilfsgeräte wie Sandsack, Maisbirne, Doppelendball usw. Für die Durchführung des Kampfes sind lediglich Handschuhe (10 Unzen) erforderlich.

Bei Erlernung der Boxschule kommt es darauf an, daß der Hitlerjunge Sicherheit und Selbstvertrauen erhält. Auf keinen Fall darf der Fortgeschrittene den Anfänger seine technische Überlegenheit „fühlen" lassen. Nur das Vertrauen auf eigene Stärke bildet die Grundlage von Mut, Entschlossenheit und Kampfeslust. Es muß das Bestreben jedes Übungsleiters sein, durch geeignete Lehrweise in jedem Hitlerjungen das Vertrauen zum eigenen Können zu erwecken. — Der Ausbildungsgang ist folgender:

Boxstellung.

Fig. 161

Fig. 162

Front zum Gegner, aus der Seitgrätschstellung rechten Fuß eine Fußlänge zurücksetzen, beide Fußspitzen nach vorn, Gewicht auf beide Füße gleichmäßig verteilt, der Oberkörper — Brust zum Gegner gewandt — leicht vornübergeneigt, beide Unterarme — leicht angewinkelt — zeigen schräg nach vorn oben, Fäuste in Kinnhöhe und Schulterbreite, Daumen auf dem mittleren Glied des Mittelfingers, Handrücken nach außen; die Ellbogen sind an den Leib herangenommen, so daß sie die Körperseiten decken (Fig. 161 u. 162).

Aus dieser Vorstellung heraus rollen die Fäuste in kleinen Kreisen auf den Gegner zu. Gleichzeitig wiegt der Hitlerjunge leicht in den Knien und rollt mit den Füßen unter Anheben der Fersen ab, abwechselnd rechts und links, ohne daß die Füße den Erdboden verlassen. Das Kommando hierzu lautet kurz: „Bewegung". Aus dieser Bewegung der Hände und Füße heraus erfolgt der Stoß.

a) Der Stoß.

Der Stoß links oder rechts beginnt durch Vorschwingen der Hüfte des stoßenden Armes, es folgt das Vorreißen der Schulter und dann erst ohne Seitheben des Ellbogens und ohne Ausholbewegung das blitzschnelle Strecken des Armes nach vorn unter Drehung der Faust, so daß der Handrücken beim Auftreffen nach oben zeigt. Gleichzeitig mit der Drehung von Hüfte und Schulter nach vorn wird das Gewicht des Körpers — Oberkörper leicht nach rechts geneigt — in den Stoß hineingeschoben, so daß das linke — gebeugte — Knie belastet, das rechte — gestreckte — Bein unter Anheben der Ferse entlastet ist. Das angezogene Kinn liegt an (hinter) der vorgebrachten Schulter des stoßenden Armes (Fig. 163). Nach Durchführung des Stoßes wird der Arm ebenso schnell wieder in die Ausgangsstellung zurückgezogen, ohne daß hierbei der Unterarm fallen gelassen wird. Das Gewicht ist in der Ausgangsstellung (Vorstellung) wieder gleichmäßig auf beide — gebeugte — Beine verteilt. Die Faust muß gewissermaßen auf den Gegner geschoben werden.

Fig. 163

Hochdeckung (gegen Mitstoß).

Es ist außerordentlich wichtig für den Anfänger, von vornherein aus der Deckung heraus zu stoßen, um sich gegen gegnerische Mitstöße zu decken. Während der eine Arm den geraden Stoß ausführt, deckt der andere Arm bzw. die andere Faust gegen den geraden Stoß des Partners. Der deckende Arm steht beim geraden Stoß stark angewinkelt vor seiner Schulter, die Hand nach vorn gedreht, Handrücken zum eigenen Gesicht. Die Schulter des stoßenden Armes ist soweit nach vorn gebracht, daß sie an der Faust des deckenden Armes anliegt. Der deckende Unterarm steht hierbei möglichst senkrecht, die Hand in

Kinnhöhe, der Ellbogen am Leib, damit die Leibpartie nicht von der Deckung entblößt wird (vgl. Fig. 163).

Es empfiehlt sich anfangs für den Boxlehrer, den Hitlerjungen in der Endstellung des geraden Stoßes stehenzulassen und die Stoßstellung zu verbessern. Der Hitlerjunge erlernt dadurch die richtige Stoßbewegung und die Deckung leichter und schneller. Die Faust muß auf dem kürzesten Wege zurückgebracht werden. Der gerade Stoß wird sowohl links wie rechts geübt, wobei der linke Gerade, weil näher am Gegner, der wichtigere von den beiden ist. Die Linksauslage (linkes Bein eine Fußlänge vorgestellt) bleibt, gleichgültig ob links oder rechts gestoßen wird, immer dieselbe.

Der Doppelstoß.

Werden beide Stöße richtig ausgeführt, so wird zum Doppelstoß, links-rechts und rechts-links übergegangen. Der Doppelstoß wird in der Weise ausgeführt, daß in demselben Augenblick, in dem der Arm, der den Stoß ausgeführt hat, in die Deckung zurückgenommen wird, der andere Arm aus der Deckung herausschießt. Der Doppelstoß ist erst langsam, mit fortschreitender Übung schneller auszuführen. Je schneller der Doppelstoß wird, desto mehr ist auf die Deckung zu achten.

Der Hoch- und Körperstoß.

Je nachdem, ob der Stoß nach dem Kinn oder dem Körper (Magen) des Gegners geführt wird, spricht man von einem Hoch- oder Körperstoß. Der Körperstoß wird in derselben Weise wie der Hochstoß ausgeführt. Nur muß der Oberkörper wegen des weiteren Weges beim Stoß mehr nach vorn übergeneigt werden und die stoßende Schulter hineingedreht werden. Die Deckung, aus der der Körperstoß geführt wird, ist dieselbe wie beim Hochstoß. Ist der Körperstoß links und rechts erlernt, so wird zum Doppelstoß linkshoch-rechtstief und rechtshoch-linkstief übergegangen.

Fig. 164

Hochdeckung
(gegen Vor- und Nachstoß).

Als Deckung gegen Vor- und Nachstoß wird — ohne zu stoßen — die linke Schulter blitzschnell so weit nach vorn gebracht, daß sie an der nach vorn gedrehten Faust des rechten Unterarmes fest anliegt und der Stoß mit Schulter und Faust bzw. Unterarm abgefangen wird, die Schulter ist hierbei etwas hochgezogen. Der linke Arm macht die Bewegung mit (Fig. 164).

Tiefdeckung.

Zur Deckung gegen den Körperstoß wird der freie Unterarm waagerecht dicht vor den Leib gelegt.

b) Beinarbeit.

Ist der Stoß nun aus der Boxstellung heraus richtig erlernt, so gilt es, diesen genau an den Mann zu bringen. Das aber ist nicht so einfach, da der Gegner nie ein festes Ziel bietet, und zu diesem Zweck unter dauerndem Rollen und Wiegen aus der Hüfte heraus um seinen Partner kreist, selbst aber versucht, am Gegner einen sicheren Schlag zu landen.

Es gilt jetzt, aus einer geschmeidigen Beinarbeit heraus die Wirkung des Stoßes zu erhöhen.

Beinarbeit in Verbindung mit Schlag und Wehr nennt man Schattenboxen. Dieses ist auf Grund seiner hohen körperbildenden Werte das Kernstück der Boxschule.

1. Kreisen um die eigene Achse;
2. Kreisen um den Partner;
3. Kreisen in Verbindung mit Stoßen.

Das Kreisen um die eigene Achse: Beine in Boxstellung, Arme hängen locker herunter, die Füße führen nun beim Linkskreisen folgende Bewegungen aus: der linke Fuß wird etwa 10 cm nach schräg links vorwärts, der rechte etwa 10 cm nach schräg links rückwärts dicht über den Erdboden geschoben bzw. gezogen; diese Bewegungen mehrfach hintereinander ausgeführt, ergeben eine Drehung um die eigene Achse, bei der die Füße einen Kreis beschreiben. Die etwa 10 cm großen Schritte sind auf den Fußballen mit weichfedernden Knien und mit gleichmäßig auf beide Beine verteiltem Gewicht auszuführen (Fig. 165 u. 166).

Fig. 165

Beim Rechtskreisen wird der rechte Fuß etwa 10 cm schräg links vorwärts geschoben, der linke Fuß entsprechend nach rechts schräg rückwärts gezogen. Nach genügendem Üben wird das Kreisen um die eigene Achse mit Händen in Boxstellung unter Kreisen der Hände und Abrollen der Füße erst ohne, später mit Partner durchgeführt. Im letzteren Falle stehen sich beide Partner gegenüber, einer von ihnen führt, d. h. er bestimmt das Tempo und die Richtung des Kreisens, während der andere sich seinen Bewegungen anpassen muß (Fig. 167).

Wird das Kreisen um die eigene Achse genügend beherrscht, kann dazu übergegangen werden, wäh-

Fig. 166

rend des Kreisens Stöße (hohe, tiefe Doppelstöße) auszuführen. Hierbei ist darauf zu achten, daß der Schüler, bevor er den Stoß ansetzt, das Kreisen abbricht und den Stoß bei festem Stand durchführt. Nach dem Stoß wird das Kreisen, sei es links oder rechts herum, sofort wieder aufgenommen.

Fig. 167

c) Ausweichbewegungen.

Gegen den Hoch- und Tiefstoß kann man sich nicht nur durch Deckungen, sondern auch durch *Ausweichbewegungen* schützen.

1. Seitneigen und Rückneigen

bei festem Stand. Das Seitneigen nach rechts oder links und Rückneigen erfolgt wie eine Feder.

2. Rückneigen und Rückziehen.

Das Rückneigen — Rückziehen (Ausweichbewegung gegen Hoch- und folgenden Tiefstoß) ist besonders zu üben, da manche Schüler nicht in der Lage sind, diese einfache Übung schnell auszuführen. Beim Rückneigen ist das Kinn heranzuziehen, beim Rückziehen fällt der Oberkörper etwas nach vorn, der Leib wird nach hinten eingezogen. Die Füße rühren sich nicht vom Platz. Diese Ausweichbewegung ist sehr schnell und wird daher sehr viel angewendet (Fig. 168 u. 169).

Fig. 168

Fig. 169

3. Seittreten mit Seitneigen und Rückneigen mit Rücktreten.

Der Oberkörper wird ganz kurz und

schnell nach links, rechts oder rückwärts gebeugt, während gleichzeitig der entsprechende Fuß kurz weggestellt, d. h. abgestützt wird, bei Seitbeugen nach links der linke Fuß, bei Seitbeugen nach rechts der rechte Fuß und bei Rückbeugen der rechte Fuß, da dieser bereits am weitesten rechts hinten steht (Fig. 170 u. 171).

Fig. 170

Fig. 171

4. Seit- und Rückgleiten mit beiden Füßen.

Vorstellung, schnelles Gleiten mit beiden Füßen etwa 20 cm nach rechts oder links und wieder zurück und nach hinten und wieder vor. Dieses Gleiten ist schnell und federnd auszuführen; Oberkörper wird durch kurzes Seit- und Rückneigen mitgenommen. Es ist darauf zu achten, daß die Vorstellung der Füße bei dem Gleiten stets beibehalten wird (Fig. 172).

Alle drei Ausweichbewegungen sind nach Zeichen mit der Hand oder nach Kopfnicken auszuführen, da hierdurch eine größere Reaktionsfähigkeit der Nerven und der Muskeln erzielt wird.

Fig. 172

Schattenboxen.

In dem weiteren Gang der Ausbildung folgt nun das Kreisen um die eigene Achse, unterbrochen durch eine Ausweichbewegung und Stoß links, rechts, Doppelstoß usw. Der Hitlerjunge hat sich seinen Gegner, um den er herumkreist, in Gedanken vorzustellen, seinen Stößen auszuweichen und mit eigenen

nachzusetzen. Er ist immer wieder darauf aufmerksam zu machen, daß er vor jeder Ausweichbewegung und vor jedem Stoß festen Stand haben muß. Jetzt darf er nicht anfangen zu hüpfen. Beherrscht der Hitlerjunge das Kreisen um die eigene Achse, unterbrochen durch Stoß und eine Ausweichbewegung, so wird das Schattenboxen durch Hinzunahme einer weiteren Ausweichbewegung und schließlich aller Ausweichbewegungen ausgedehnt.

Partnerweises Üben der Ausweichbewegungen.

1. **Übung:** Zwei Mann stehen sich auf Reichweite gegenüber (Fig. 173). A. stößt Hochstoß links, B. hat die Arme vor dem Leib verschränkt und weicht aus durch Seitneigen rechts, links oder Rückneigen bei festem Stand. Nach Wechsel entsprechend umgekehrt, B. stößt Hochstoß links, A. weicht aus.

2. **Übung:** A. stößt Hochstoß links, B. weicht aus durch Seitneigen mit Seittreten oder Rückneigen mit Rücktreten. Nach Wechsel entsprechend umgekehrt: B. stößt Hochstoß links, A. weicht aus (Fig. 174).

3. **Übung:** A. stößt rechten oder linken Hochstoß, B. weicht aus durch Seitneigen rechts, links, Rückneigen bei festem Stand oder durch Seitneigen mit Seittreten und Rückneigen mit Rücktreten. Nach Wechsel entsprechend umgekehrt: B. stößt rechten oder linken Hochstoß, A. weicht aus.

Fig. 173

Fig. 174

4. **Übung:** A. stößt Doppelstoß links hoch, rechts hoch, B weicht aus durch Seitneigen rechts, links, Rückneigen bei festem Stand oder durch Seitneigen mit Seittreten und Rückneigen mit Rücktreten. Nach Partnerwechsel entsprechend umgekeehrt: B. stößt Doppelstoß links hoch, rechts hoch, A. weicht aus.

5. **Übung:** A. stößt Doppelstoß links hoch, rechts tief, B. weicht aus

durch Rückneigen — Rückziehen. Nach Partnerwechsel entsprechend umgekehrt: B. stößt Doppelstoß links hoch, rechts tief, A. weicht aus.
Hiernach ist der Doppelstoß entsprechend umgekehrt rechts hoch, links tief von beiden Partnern zu stoßen bzw. diesem auszuweichen.

Partnerweises Üben des Vor-, Mit- und Nachstoßes.

Beim Stoß unterscheidet man Vorstoß, Mitstoß und Nachstoß.

Vorstoß: Einer der Partner greift durch hohen oder Körperstoß an.

Mitstoß: Der Gegner erkennt den angesetzten Stoß und stößt sofort mit.

Nachstoß: Der Gegner deckt den Stoß oder weicht ihm aus und setzt dann sofort mit einem Stoß nach.

Vor- und Mitstoß:

1. Übung: A. kreist um B. herum und stößt linken Hochstoß. B. kreist mit und stößt links mit, sobald er den Stoß erkannt hat.
Wechsel: B. stößt linken Hochstoß, A. kreist und stößt nach erkanntem Stoß mit.

2. Übung: A. kreist um B. herum und stößt linken oder rechten Hochstoß. B. kreist mit und stößt entweder nur links oder nur rechts mit.
Wechsel: B. führt durch Vorstoß, A. stößt nach erkanntem Stoß nur links oder nur rechts mit.

3. Übung: A. kreist um B. herum und stößt linken oder rechten Hochstoß, oder hohen Doppelstoß links—rechts bzw. rechts—links. B. kreist mit und stößt nach erkanntem Stoß mit linkem oder rechtem Stoß mit.
Wechsel: B. führt durch Vorstoß, A. stößt nach erkanntem Stoß mit usw.

Vor- und Nachstoß.

4. Übung: A. kreist um B. herum und stößt linken oder rechten Hochstoß, B. kreist mit, deckt oder weicht dem Stoß von A. aus und setzt mit Nachstoß nach.
Wechsel: Aufgabe von A. und B. entsprechend umgekehrt.

5. Übung: A. kreist um B. herum und stößt Doppelstoß links hoch, rechts tief oder umgekehrt. B. kreist mit, deckt oder weicht aus und setzt mit Nachstoß nach.
Wechsel: Aufgabe von A. und B. entsprechend umgekehrt usw.
Durch diese immer noch schulmäßige Partnerarbeit lernen die Hitlerjungen einen technisch guten Hoch- und Körperstoß, eine gute Deckung und die Ausweichbewegungen. Der Hitlerjunge merkt durch dieses schulmäßige Üben mit einem Partner, daß der Gegner, wenn er selbst richtig deckt, niemals einen Stoß bei ihm landen kann. Diese Erkenntnis gibt ihm Sicherheit und Selbstvertrauen.

d) Paraden gegen den Stoß.

Die aktive Wehr des Stoßes ist die Parade.

1. Unterarmabwehr nach innen;
2. Unterarmabwehr nach außen.

Sie erfolgt gegen den Stoß mit dem jeweiligen Unterarm in der Weise, daß dieser — etwa rechtwinklig gebeugt und im Ellbogen- und Schultergelenk festgestellt — den gegnerischen Stoß durch eine entsprechende Drehung des Oberkörpers nach innen oder außen ablenkt.

1. Übung: Die Partner stellen sich wieder in Boxstellung gegenüber auf, A. stößt Hochstoß links, B. wehrt mit dem rechten Unterarm nach außen oder innen. Wechsel: B. stößt Hochstoß links, A. wehrt mit dem rechten Unterarm.

2. Übung: A. stößt rechten Hochstoß, B. wehrt mit linkem Unterarm nach innen oder außen. Wechsel: Aufgabe von A. und B. entsprechend umgekehrt (Fig. 175).

Fig. 175

Die Abwehr gegen den Körperstoß erfolgt in der Weise, daß der linke oder rechte Unterarm — etwa rechtwinklig abgebeugt — mit der Außenkante den Körperstoß nach unten ablenkt. Hierbei muß der Unterleib zurückgezogen werden, damit der Körperstoß den eigenen Körper nicht unterhalb der Gürtellinie trifft.

Auch die Abwehr des Körperstoßes ist partnerweise zu üben, erst Abwehr des linken, dann des rechten und schließlich des linken oder rechten Körperstoßes durch B., dann schließlich umgekehrt durch A.

Mit dieser schulmäßigen Erlernung aller Stöße, Deckungen, Ausweichbewegungen und Paraden ist die Grundlage für die Boxschule gelegt. Damit ist ein Abschnitt erreicht, auf dessen Wiederholung bei dem weiteren Gang der Ausbildung immer und immer wieder der größte Wert zu legen ist, da die restlose Beherrschung des Stoßes mit Deckung, Abwehr und Meidbewegung die Voraussetzung für jedes boxerische Können ist.

Leichte, freie Arbeit.

Es kann nunmehr auf Grund des Erlernten erstmalig zur freien, leichten Arbeit übergegangen werden. Der Übungsleiter hat bei der Partnerzusammenstellung darauf zu achten, daß sich nur Gegner mit gleichem Können und etwa gleichem Gewicht gegenüberstehen. Vor

Beginn des ersten leichten Kampfes macht er die Hitlerjungen darauf aufmerksam, daß nur nach allen von vorn sichtbaren Stellen vom Scheitel bis zur Gürtellinie geschlagen werden darf.

Verbotene Schläge: Schläge auf alle anderen Körperteile sind verboten; besonders gefährliche Wirkungen können Tiefschläge unterhalb der Gürtellinie, Nierenschläge, Genickschläge usw. zur Folge haben. Der Hitlerjunge muß daher seine Faust immer in der Gewalt haben, um Schläge, die, wenn auch richtig angesetzt, durch irgendwelche Bewegungen des Partners aber zu verbotenen Schlägen werden, anhalten zu können.

Bei den erlaubten Schlägen sind besonders empfindliche und dementsprechend zu schützende Stellen: Kinn, Kieferwinkel und Ohrenpartie, Halsschlagader, Herzgrube, Magen- und Leberpartie und kurze Rippen.

Zu Beginn der freien Arbeit, die anfangs nicht über eine Zeitdauer von einer halben bis einer Minute auszudehnen ist, bestimmt der Übungsleiter, welche Stöße zuerst nur angewandt werden dürfen: z. B. nur linke und rechte Hochstöße. Der Lehrer hat sein Hauptaugenmerk darauf zu richten, daß sich seine Hitlerjungen, die sich vor Beginn des Kampfes die Hände reichen, auf das Zeichen des Lehrers nun nicht wie Kampfhähne losstürzen und aufeinander losprügeln. Sieht der Übungsleiter, daß das schulmäßig Erlernte bei den ersten leichten Kämpfen verlorenzugehen droht, muß er sofort abbrechen und gegebenenfalls bestimmte Abschnitte des ersten Teiles der Grundschule wiederholen lassen. Je nach dem Ausbildungsstand geht er aber dann allmählich weiter und nimmt zu dem rechten und linken Hochstoß noch den Doppelstoß hinzu, bis er schließlich mit dem Tiefstoß alle Stöße freigibt. Diejenigen Hitlerjungen, die in der schulmäßigen Ausbildung Deckung, Ausweichbewegungen und Parade gut erlernt haben und es nun trotz aller Kampfeslust verstehen, diese Wehren auch beim freien Kampf anzuwenden, werden anderen gegenüber immer im Vorteil sein; sie erhalten hierdurch Sicherheit und vor allem Vertrauen zu ihrem eigenen Können; dies bei möglichst allen Hitlerjungen zu erreichen, muß stets Ziel der Übungsleiter sein.

Durch den Stoß können nur die nach vorn liegenden, nicht aber die seitlichen Stellen des Körpers getroffen werden. Um die letzteren erreichen zu können, muß der sogen. Haken angewandt werden. Die Erlernung dieser Angriffsweise bildet den zweiten Teil des Ausbildungsganges.

e) Der Haken.

Der Haken ist ein bedeutend wuchtigerer Schlag als der Stoß, da bei ihm durch die seitliche Richtung des Schlages Körpergewicht und -kraft in weit größerem Maße zur Auswirkung gelangen. Der Haken

ist daher, wenn richtig ausgeführt, stets von nachhaltiger Wirkung. Er wird in der Regel als Mit- oder Nachschlag angewandt.

Der Bewegungsablauf des Körpers ist beim Haken an sich derselbe wie beim Stoß: Hüfte, Schulter, Arm. Die Ausführung des Schlages ist dagegen eine ganz andere. Aus der Box- (Ausgangs-) stellung wird der Haken durch blitzschnelles Vorreißen der betr. Hüfte (beim Linkshaken die linke, beim Rechtshaken die rechte Hüfte) eingeleitet, dem unter gleichzeitiger Gewichtsverlagerung auf das andere Bein das Vorreißen und Vordrehen der Schulter in die Schlagrichtung folgt, woran sich nun erst der Schlag des Armes anschließt. Alle Bewegungen müssen fließend ineinander übergehen. Der Arm ist etwa rechtwinklig gebeugt und im Ellbogengelenk festgestellt; die Faust ist abgewinkelt (Faustrücken nach außen) und im Handgelenk festgestellt. Sie wird aus der Boxstellung heraus — ohne Ausholbewegung und ohne Anheben des Ellbogens — auf direktem Wege nach dem Kinn des Gegners geführt. Durch die seitliche Richtung des Schlages zeigt der Handrücken der Faust nach vorn, der Ellbogen hebt sich während der Schlagbewegung erst allmählich von selbst. Im weiteren Verlauf des Schlages schlägt der Ober- und Unterarm in fast waagerechter Lage nach der anderen Seite des Körpers durch. Hüfte, Schulter und Arm schlagen vollkommen durch und werden erst nach vollständiger Durchführung des Schlages durch schnelle Bewegung in die Ausgangs- (Box-) stellung zurückgebracht. Der nichtschlagende Arm bleibt während der ganzen Dauer der Schlagbewegung unverändert in der Ausgangs- (Box-) stellung, macht aber die Körper- und Schulterdrehung mit (Fig. 176).

Fig. 176

Der Doppelhaken.

Bei dem Doppelhaken geht der Hitlerjunge nach dem ersten Haken nicht in die Ausgangsstellung zurück, sondern setzt im Anschluß an das Ausschwingen des ersten Hakens sofort zum zweiten an; da der nichtschlagende Arm in Boxstellung verblieben war, steht er ohne Zeitverlust zum Schlage bereit; sowie er zum Doppelhaken angesetzt wird, geht der andere Arm, der den ersten Haken ausgeführt hat, sofort in die Boxstellung zurück. Der Doppelhaken ist noch wuchtiger als der erste Haken, da Hüfte, Schulter und Arm durch die Schlagbewegung des ersten Hakens nach hinten zurückgenommen sind und nun bei dem nachfolgenden Haken wegen des längeren Weges mit noch größerer Wucht eingesetzt werden können. Nach Durchführung des Doppel-

hakens wird durch kurze, schnelle Rückbewegung die Boxstellung wieder eingenommen.

Hoch- und Körperhaken.

Wird der Haken nach dem Kinn des Gegners geschlagen, so spricht man von einem Hochhaken; wird der Schlag dagegen in Richtung auf die kurzen Rippen des Partners geführt, so wird er als Körperhaken bezeichnet. Um diesen Schlag ausführen zu können, wird der Oberkörper nach vornüber gebeugt, der schlagende Arm etwas fallen gelassen und der Haken etwas länger gezogen, d. h. der Winkel zwischen Ober- und Unterarm wird bei dem Schlag etwas größer als beim Hochhaken. Im übrigen ist die Ausführung des Körperhakens dieselbe wie die des Hochhakens.

Fig. 177

Aufwärtshaken.

Der Aufwärtshaken kommt nur auf nahe Entfernungen in Frage. Er erfüllt aber auch ohne zu treffen seinen Zweck, da man sich durch ihn seinen Gegner vom Leibe hält (Fig. 177).

In der Ausgangsstellung ist der Oberkörper stärker als sonst nach vornüber geneigt, der Ellbogen des schlagenden Armes ist etwas nach hinten zurückgenommen, wodurch der Unterarm — etwa rechtwinklig gebeugt — ungefähr waagerecht zu liegen kommt, die Faust ist gedreht, so daß der Handrücken nach unten zeigt. Aus dieser Stellung werden Arm und Faust kurz und schnell nach dem Kinn des Partners gerissen, wobei die Wucht des Schlages durch blitzschnelle Streckung der Beine und des Oberkörpers (hohles Kreuz) unterstützt wird. Hand und Arm werden nach oben durchgezogen und dann auf schnellstem Wege in die Ausgangsstellung zurückgeführt. Während des Aufwärtshakens bleibt der nichtschlagende Arm in Boxstellung.

Kurzhaken.

Man unterscheidet außer dem schulmäßigen Haken noch den Kurzhaken. Der Kurzhaken findet in der Regel nur im Nahkampf, also bei der Arbeit am Mann, Anwendung. Infolge der Entfernung ist der Winkel zwischen Ober- und Unterarm kürzer. Langhaken werden, da sie in derselben Weise ausgeführt werden wie der schulmäßige Haken, nicht besonders geübt.

f) Die Wehr des Hakens.

Wie beim Stoß werden unterschieden:

1. Ausweichbewegung,
2. Deckung,
3. Parade.

1. Die Ausweichbewegungen.

Gegen den Haken können alle die beim Stoß erlernten Ausweichbewegungen angewandt werden. So z. B. gegen den

Hochhaken: Rückneigen, Rückneigen mit Rücktreten u. Rücksprung,
Haken: Rückziehen des Unterleibes,
Aufwärtshaken: Rücksprung und Rückneigen mit Rücktreten.

Dem Hochhaken kann ferner noch durch Vor- oder Seitvorducken ausgewichen werden. Beim Vorducken wird der Oberkörper nach erkanntem Ansatz des Hakens blitzschnell nach vorn, also auf den Partner zu, vorgebeugt. Der Schlag des Partners geht durch dieses Vorducken über den Kopf und Rücken des Ausweichenden hinweg. Beim Seitvorducken weichen Oberkörper und Kopf erst durch Seitneigen in Schlagrichtung aus, um dann schnell den Oberkörper nach vorn auf den Partner zu abzubeugen und ihn in fortlaufender Bewegung nach der entgegengesetzten Seite wieder aufzurichten. Der Oberkörper führt bei diesem Ausweichen eine kreisähnliche Bewegung aus. (Seitneigen, Vorducken, Führen in der Waagerechten nach der entgegengesetzten Seite, Aufrichten.) Fig. 178).

Fig. 178

2. Deckungen.

Deckung gegen den Hochhaken bieten:

a) die Hochdeckung,
b) die Hochseitendeckung.

Die Hochdeckung ist bereits beim Stoß erlernt worden, sie wird in derselben Weise gegen den Haken angewendet. Die Hochseitendeckung wird in der Weise ausgeführt, daß ein Unterarm, links oder rechts, der so weit wie möglich gegen den Oberarm angewinkelt ist, blitzschnell an die entsprechende Kopfseite angelegt wird. Der Oberkörper ist hierbei vornüber geneigt, der Kopf auf die Brust genommen, der Unterarm fest an den Kopf angepreßt, die Faust über bzw. um das Ohr gelegt, so daß dieses zwar frei, aber

doch geschützt ist. Der Ellbogen darf nicht abstehen, sondern muß ebenfalls herangepreßt werden. Liegen Faust, Ober- und Unterarm nicht fest am Kopf, so wird die Wucht des Hakens auf Kinn, Ohrenpartien usw. trotz Deckung übertragen werden.

Gegen den Doppelhaken wird die doppelte Hochseitendeckung angewendet. Hierbei werden beide Unterarme blitzschnell in der beschriebenen Weise an den Kopf angelegt (Fig. 179).

Tiefseitendeckung.

Die Deckung gegen den Tiefhaken ist die Tiefseitendeckung. Ist der Ansatz eines Körperhakens erkannt, so wird aus der Boxstellung heraus der betreffende Unterarm so weit wie möglich gegen den Oberarm angewinkelt und der Arm in Ellbogen- und Schultergelenk festgestellt.

Fig. 179

Fig. 180

Gegen den doppelten Körperhaken schützt dieselbe Deckung, nur decken dann beide Unterarme in der angegebenen Weise.

3. Parade.

Die Parade ist die Abwehr des Hakens. Der Hochhaken wird durch den Unterarmfang pariert. Bei diesem wird der gegnerische Haken durch Herangehen an den Partner und durch Führen des rechtwinklig gebeugten und festgestellten Unterarmes gegen das Ellbogengelenk des Partners abgefangen. Kopf und Oberkörper werden dabei nach der Seite der Schlagrichtung geneigt, damit die Faust des Gegners nicht doch noch das Ziel erreicht (Fig. 180).

Der Aufwärtshaken kann durch den Unterarm abgefangen werden. Beim Unterarmfang wird der Oberkörper vornüber gebeugt, der Unterleib zurückgezogen und der waagerecht liegende Unterarm — recht-

winklig gebeugt und im Schulter- und Ellbogengelenk festgestellt — von oben gegen den Unterarm des Partners geführt (Fig. 181).

Fig. 181

Fortsetzung des Ausbildungsganges.

(Beispiel für den schulmäßigen Aufbau.)

Sind die im ersten Teil der Grundschule behandelten Stöße, Deckungen, Ausweichbewegungen und Paraden genügend wiederholt worden, so daß die Hitlerjungen mit dem Stoff vertraut sind, so wird zum Haken (Hoch-, Körper- und Doppelhaken) übergegangen. Er wird so lange schulmäßig geübt, bis er vollkommen beherrscht wird. Ist das der Fall, wird der Haken mit in das Schattenboxen aufgenommen: Kreisen um eigene Achse, unterbrochen durch drei Ausweichbewegungen, Stoß und Haken. Wird das Schattenboxen von den Hitlerjungen gut ausgeführt, wird zum partnerweisen Üben des Hakens mit der Ausweichbewegung übergegangen.

Partnerweises Üben des hohen Hakens und des Vor- und Seitvorduckens.

1. Übung: A. schlägt linken hohen Haken, B. weicht aus durch Vorducken oder Seitvorducken.

Wechseln: Aufgaben von A. und B. entsprechend umgekehrt.

2. Übung: A. schlägt rechten hohen Haken, B. weicht aus durch Vorducken oder Seitvorducken.

Wechseln: Aufgaben von A. und B. entsprechend umgekehrt.

3. Übung: A. schlägt linken oder rechten hohen Haken, B. weicht aus durch Vor- oder Seitvorducken.

Wechseln: Aufgaben von A. und B. entsprechend umgekehrt.

4. Übung: A. schlägt hohen linken oder rechten oder Doppelhaken, B. weicht aus durch Vor- oder Seitvorducken.

Wechseln: Aufgaben von A. und B. entsprechend umgekehrt.

usw.

Schattenboxen.

Das Schattenboxen wird um das Vor- und Seitvorducken ergänzt. Kreisen um die eigene Achse, unterbrochen durch Stoß, Haken, den drei Ausweichbewegungen und Vor- und Seitvorducken.

Partnerweises Üben des hohen Hakens und der Hochseitendeckung.

1. Übung: A. schlägt linken hohen Haken, B. deckt durch rechte Hochseitendeckung.

Wechseln: Aufgaben von A. und B. entsprechend umgekehrt.

2. Übung: A. schlägt rechten hohen Haken, B. deckt durch linke Hochseitendeckung.

Wechseln: Aufgaben von A. und B. entsprechend umgekehrt (Fig. 182).

Fig. 182

3. Übung: A. schlägt hohen linken oder rechten Haken, B. deckt durch rechte oder linke Hochseitendeckung.

Wechseln: Aufgaben von A. und B. entsprechend umgekehrt.

4. Übung: A. schlägt hohen linken oder rechten oder Doppelhaken, B. deckt durch rechte oder linke oder doppelte Hochseitendeckung.

Wechseln: Aufgaben von A. und B. entsprechend umgekehrt

5. Übung: A. schlägt rechten Aufwärtshaken, B. wehrt durch linken Unterarmfang ab.

Wechseln: Aufgaben von A. und B. entsprechend umgekehrt.

6. Übung: A. schlägt linken oder rechten Aufwärtshaken, B. wehrt durch rechten oder linken Unterarmfang ab.

Wechseln: Aufgaben von A. und B. entsprechend umgekehrt.

Verbindungen zwischen Stoß und Haken.

Der Stoß wird immer einen Kampfabschnitt einleiten und als Vorbereitung für den Ansatz eines Hakens gelten. Dieses muß ebenfalls partnerweise gelernt werden.

a) 1. Hochstoß links, Hochhaken rechts und umgekehrt.
   2. Doppelstoß links, rechts hoch mit anschließendem Hoch- oder Körperhaken.
   3. Hochstoß links, Aufwärtshaken rechts und umgekehrt usw.

b) Dasselbe mit Partner.

1. A. stößt Hochstoß links, B. wehrt durch Unterarmwehr rechts nach innen und schlägt Körperhaken links nach.
2. A. stößt Hochstoß links, B. deckt durch Hochdeckung und schlägt Doppelhaken rechts hoch tief nach usw.

g) Nahkampf.

Beim Nahkampf stehen sich die beiden Partner dicht gegenüber, der Kopf liegt am Kopf des Gegners, nicht auf der Schulter, das Kinn ist angezogen, der Unterleib zurückgenommen, das Gewicht des Körpers gegen den anderen gestemmt. Die Partner bearbeiten sich in dieser Stellung gegenseitig mit Kurzstößen und Kurzhaken. Bei den Kurzstößen führen die stark angewinkelten Arme, Faustrücken nach außen, schnelle, kurze Bewegungen nach den unteren Partien des Gegners aus, die eine starke Ähnlichkeit mit der Armarbeit beim Kurzstreckenlauf haben.

Man unterscheidet im Nahkampf eine Innen- und Außenführung der Arme, je nachdem, ob die eigenen Arme innerhalb oder außerhalb derjenigen des Partners liegen. In der Innenführung bearbeitet man den Gegner mit schnellen, kurzen Stößen und kurzen Aufwärtshaken, in der Außenführung sucht man diese Stöße und Aufwärtshaken des Partners durch Drücken der Arme nach innen zu verhindern, oder man bearbeitet ihn mit kurzen Haken (Fig. 183).

Fig. 183

Die Deckungen gegen Kurzstöße und Kurzhaken sind dieselben wie die bereits beschriebenen Deckungen gegen Stoß und Haken.

Im Verlauf des Ausbildungsganges ist das in den früheren Übungsstunden Erlernte stets zu wiederholen, damit die älteren Kenntnisse und Fähigkeiten über das neu Erlernte nicht verlorengehen. Werden Stöße und Haken mit den entsprechenden Ausweichbewegungen, Deckungen und Paraden gut beherrscht, so kann der leichte, freie Kampf, zu dem die Hitlerjungen am Schluß jeder Übungsstunde, wenn auch für kurze Zeit, Gelegenheit haben müssen, durch den Haken ergänzt werden. Zweckmäßigerweise wird hierbei langsam vorgegangen; so läßt der Übungsleiter anfangs nur den hohen linken oder rechten Haken zu und nimmt erst später den Doppelhaken, dann den Körperhaken usw. hinzu. Der Boxlehrer hat es in der Hand, den Kampf sofort abzubrechen, so-

bald die Hitlerjungen über die Kampfeslust die technischen Feinheiten vergessen und der Kampf in eine Prügelei auszuarten droht; bei Anfängern ist diese immer eine große Gefahr, die sofort unterbunden werden muß.

Die vorstehende kurze Darstellung der Grundschule im Boxen soll den Hitlerjungen nur die Grundkenntnisse der Boxschule vermitteln und dem Übungsleiter ein Hilfsmittel für den methodischen Aufbau der Grundschule sein.

Die Kampfschule ist nicht behandelt, da sie nicht zu den Aufgaben der Hitlerjugend gehört.

2. Freiringen.

Zweck: Das Freiringen ist eine wertvolle Ergänzung des Boxens; es fördert Mut, Gewandtheit und Kraftzuwachs.

Kampfregeln: Es ist leicht zu erlernen, da die Kampfregeln einfach sind. Derjenige Hitlerjunge ist besiegt, der mit seinem Körper zwischen Ellbogen und Knie — Kopf ausgenommen — den Boden berührt. Hierbei sind alle Griffe — bis auf die schmerzhaften — erlaubt. Dadurch werden schnelle Entscheidungen erzwungen und die Pressungen der inneren Organe vermieden, die mit dem griechisch-römischen Ringen, das nur Griffe bis zur Hüfte herab zuläßt, sehr oft verbunden sind. Die schmerzhaften Griffe der Selbstverteidigung (Jiu-Jitsu) dürfen beim Freiringen nicht angewandt werden.

Die beiden Ringer, die möglichst gleich groß und gleich schwer sein sollen, geben sich vor Beginn des Kampfes die Hände. Auf das „Los" des HJ.-Sportwartes oder Übungsleiters beginnt der Kampf. Die übrigen Kameraden bilden um die Kämpfer einen Ring und feuern

Fig. 184

sie an. Sieger ist derjenige, der seinen Gegner zweimal geworfen hat; das kann nach zwei Gängen, spätestens aber nach drei Gängen der Fall sein. Nach dem Kampf geben sich die beiden Ringer wieder die Hände.

Bei allen Übungen ist für weiche Unterlage (Matte, Sägemehl, Wiese usw.) zu sorgen.

Einteilung: Es wird zwischen den Griffen und Schwüngen im Stand und denen in der Bank unterschieden. Nachstehend sind die bekanntesten Griffe und Schwünge und die Abwehr gegen diese kurz beschrieben (vergleiche Gasch, „Freiringen").

a) Griffe und Schwünge aus dem Stand.

1. Ausgangsstellung (Fig. 184).

Die beiden Ringer stehen sich in der gleichen Ausgangsstellung gegenüber: Schrittstellung, beide Knie leicht gebeugt, Oberkörper tief vorgebeugt, Kopf aufgerichtet, Oberarme an die Brust herangenommen, Unterarme nach vorn gerichtet.

2. Fassen und Befreien der Handgelenke.

Angriff: Der Angreifer umfaßt zur Behinderung des Gegners oder Einleitung eines Angriffes ein Handgelenk des Verteidigers mit einer oder beiden Händen.

Abwehr: Der Verteidiger befreit sich von diesem Griff, indem er mit der freien Hand die festgehaltene umfaßt und diese durch einen kräftigen Ruck nach oben der Umklammerung entreißt.

3. Genickzug.

Angriff: Der Angreifer umfaßt zur Behinderung und Ablenkung des Gegners oder zur Einleitung eines Angriffes mit seiner rechten bzw. linken Hand das linke bzw. rechte Handgelenk und mit seiner linken bzw. rechten Hand das Genick des Verteidigers. Ist dieser in der Auslage sehr weit vorgebeugt, so sucht ihn der Angreifer durch einen ruckartigen Zug nach vorn zu Fall zu bringen.

Abwehr: Der Verteidiger löst den Genickgriff durch Wegnehmen des Kopfes oder durch einen gegen den Ellenbogen nach aufwärts gerichteten Schlag.

4. Untergriff von vorn mit Brustschwung (Fig. 185 u. 186).

Angriff: Der Angreifer umfaßt die Brust des Verteidigers von vorn unter den Armen hindurch, hebt ihn hoch, schwingt ihn mit den Beinen nach rechts oder links und wirft ihn durch eine Drehung nach der dem Schwung entgegengesetzten Seite zu Boden.

Abwehr: Der Verteidiger hakt sich mit einem Fuß an einem Bein des Angreifers fest und drückt mit beiden Händen gegen die Stirn oder das Kinn des Angreifers, so daß dieser den Griff lösen muß.

Fig. 185

Fig. 186

5. Untergriff von hinten mit Brustschwung (Fig. 187 u. 188).

Angriff: Der Angreifer umfaßt den Verteidiger von hinten mit Untergriff und setzt ihn durch Vorschwingen der Beine mit folgendem Niederknien auf den Boden oder wirft ihn mit Seitschwingen wie beim Brustschwung von vorn zu Boden.

Abwehr: Der Verteidiger hakt sich mit einem der beiden Füße von außen oder innen an den Unterschenkeln vom Angreifer fest, so daß dieser ihn nicht ausheben kann.

Fig. 187

Fig. 188

6. Beinhebel von vorn (Fig. 189 u. 190).

Angriff: Der Angreifer faßt mit der linken Hand den Oberschenkel oder das Knie, mit der rechten Hand den Unterschenkel des

vorderen Beines vom Verteidiger — oder entsprechend umgekehrt — und reißt das Bein ruckartig hoch, wodurch der Verteidiger hintenüber zu Fall kommt.

Abwehr: Der Verteidiger springt zurück, oder macht, wenn der Gegner ihn schon gefaßt hat, während des Fallens eine halbe Drehung nach rechts bzw. nach links und stützt die Hände auf.

Fig. 189

7. Beinhebel von der Seite.

Angriff: Der Angreifer faßt ein Bein vom Verteidiger von der Seite und sucht ihn durch Hochreißen des Beines zu Fall zu bringen.

Abwehr: Wie beim Beinhebel von vorn.

Fig. 190

8. Hakeln (Fig. 191).

Angriff: Der Angreifer hat bei dem in hoher Auslage stehenden Verteidiger Untergriff links, setzt seinen rechten Fuß hinter die linke Ferse vom Verteidiger und schlägt mit seiner Wade gegen dessen Unterschenkel und wirft ihn gleichzeitig hintenüber.

Abwehr: Zurücktreten, Vorbeugen des Kopfes und Rumpfes.

Fig. 191

9. Hochreißen der Beine.

Angriff: Der Angreifer läuft dicht

an den Gegner heran, faßt von außen mit beiden Händen in die beiden Kniekehlen vom Verteidiger und wirft ihn durch Vorhochreißen der Knie auf den Rücken.

Abwehr: Zurücktreten, Vorbeugen des Rumpfes und Durchdrücken der Knie.

10. Unterlaufen mit Haken (Fig. 192).

Angriff: Der Angreifer kann beim Herantreten an den Verteidiger nur ein Knie fassen und hochreißen. Er stellt seinen rechten Fuß von innen hinter den linken Fuß vom Verteidiger und schlägt mit seiner Wade gegen den Unterschenkel des Verteidigers, wodurch dieser hintenüber zu Fall kommt.

Abwehr: Zurücktreten, Vorbeugen des Rumpfes, Niederknien.

Fig. 192

Fig. 193

11. Durchlaufen mit Genickschwung.

Angriff: Der Angreifer umfaßt mit seiner rechten Hand das linke Handgelenk vom Verteidiger, fährt mit seinem Kopf blitzschnell unter dessen linken Arm hindurch und hebt ihn mit seinem Genick in die Höhe. Der Angreifer, dessen freier Arm die Hüfte oder ein Bein vom Verteidiger umfaßt, wirft den Aufgeladenen mit einer Drehung nach rechts zu Boden.

Abwehr: Der Verteidiger befreit sein Handgelenk, springt zurück und nimmt tiefe Auslage ein.

12. Rückenschwung mit Kopfgriff aus dem Knien (Fig. 193).

Angriff: Der Angreifer kniet nieder, der Verteidiger sucht ihn von hinten anzugreifen. Der Angreifer umfaßt mit beiden Händen den Kopf des Verteidigers, beugt sich tief nach unten und wirft den

Verteidiger, der auf seinem Rücken liegt, mit einem **kräftigen Ruck** nach vornüber auf Nacken, Schulter und Rücken.

A b w e h r : Der Verteidiger vermeidet den Kopfgriff durch frühzeitiges Wegziehen des Kopfes.

13. Hüftschwung.

A n g r i f f : Der Angreifer umfaßt mit seiner rechten Hand das linke Handgelenk des Verteidigers, tritt dicht an diesen heran, dreht ihm durch eine blitzschnelle halbe Drehung um das weit vorgesetzte rechte Bein herum den Rücken zu, wobei er gleichzeitig mit seinem linken Arm den Nacken des Gegners umfaßt. Mit einem kurzen Ruck lädt er diesen auf seine rechte Hüfte auf und wirft ihn mit einer kleinen Drehung um sein rechtes Bein herum vor sich auf den Rücken.

A b w e h r : Schnelle Anwendung desselben Schwunges oder schnelles Wegziehen des Kopfes.

14. Schenkelschwung (Fig. 194).

A n g r i f f : Der Angreifer umfaßt mit seiner rechten Hand das linke Handgelenk vom Verteidiger, setzt sein linkes Bein hinter das linke Bein des Verteidigers, faßt ihn an die Brust, kniet schnell auf das rechte Knie herunter und wirft den Verteidiger rücklings über den linken Oberschenkel zu Boden.

A b w e h r : Schnelle Anwendung desselben Schwunges.

Fig. 194

15. Schulterschwung.

A n g r i f f : Der Angreifer faßt mit seiner linken Hand das rechte Handgelenk des Verteidigers — oder umgekehrt —, dreht wie beim Hüftschwung dem Verteidiger mit einer schnellen halben Drehung den Rücken zu, wobei er den angefaßten Arm über seine Schulter mit nach vorn zieht, so daß der Verteidiger dicht an seinen Rücken zu stehen kommt. — Mit einem kurzen Ruck lädt der Angreifer seinen Gegner auf den Rücken, geht blitzschnell mit dem hinteren Bein aufs Knie herunter, beugt sich weit nach vorn und wirft den Verteidiger nach vornüber auf Nacken, Schulter, Rücken.

A b w e h r : Befreien des Handgelenkes, Einsetzen einer Faust oder eines Knies in die Kreuzwirbel vom Angreifer.

b) Griffe in der Bank.

1. Bank (Fig. 195).

Ist einer der ringenden Hitlerjungen zu Fall gekommen, so sucht er sich durch die Bank zu retten. Er kniet darauf nieder, daß das Gesäß dicht über den Fersen und der Leib so nah wie möglich an den Oberschenkeln liegt. Der Oberkörper liegt waagerecht, die Hände sind aufgestützt, die Arme sind leicht gebeugt.

Fig. 195

Fig. 196

2. Armzug (Fig. 196).

Angriff: Der Verteidiger kniet in der Bank, der Angreifer sucht von der Seite mit beiden Händen blitzschnell den gegenüberliegenden Oberarm zu fassen, an sich heranzuziehen und den Verteidiger hierdurch über die Schulter abzurollen und auf den Rücken zu legen.

Abwehr: Seitstrecken der Armes oder Aufrichten.

3. Überrollen mit Nackenhebel (Fig. 197).

Angriff: Der Angreifer schiebt seinen rechten Arm von der rechten Seite (linken Arm von der linken Seite) durch die rechte Achselhöhle des Gegners und legt die rechte Hand in das Genick des Verteidigers. Die linke Hand faßt unter den Leib durch in die gegenüberliegende Hüfte des Verteidigers. Durch kräftigen Einsatz des Nackenhebels und durch Drehen und An-sich-Heranziehen der Hüfte sucht der Angreifer seinen Gegner abzurollen und auf den Rücken zu legen.

Fig. 197

Abwehr: Aufrichten oder Einklemmen des zum Nackenhebel angesetzten Armes. Durch kräftiges Ziehen und Drehen des eingeklemmten Armes zur Brust hin kommt der Gegner auf Schulter und Rücken zu liegen.

4. Nackenhebel mit Doppelgriff.

Angriff: Der Angreifer setzt wieder den Nackenhebel wie bei der vorhergehenden Übung von der Seite an, rechts oder links, schiebt seinen freien Arm unter der Brust des Gegners hindurch und die Hand von links (bzw. rechts) in das Genick des Gegners und vereinigt hier seine rechte mit der linken Hand zum doppelten Nackenhebel. Durch kräftiges Einwärtsdrehen und An-sich-heranziehen sucht der Angreifer seinen Gegner über die entgegengesetzte Schulter auf den Rücken zu rollen.

Abwehr: Aufrichten und Einklemmen des Armes wie bei der vorhergehenden Übung.

5. Überstürzen mit Nackenhebel (Fig. 198).

Angriff: Der Angreifer wendet wiederum den Nackenhebel von der Seite an, faßt mit dem anderen Arm den ihm am nächsten liegenden Oberschenkel vom Verteidiger, reißt ihn hoch und versucht seinen Gegner unter kräftiger Mitwirkung des Nackenhebels über die entgegengesetzte Schulter auf den Rücken zu stürzen.

Abwehr: Aufrichten und Einklemmen des Armes wie bei den vorstehenden Übungen.

Fig. 198

Fig. 199

6. Überstürzen mit Wegziehen der Beine (Fig. 199).

Angriff: Der Verteidiger gibt durch Anheben des Gesäßes in der Bank dem Angreifer die Möglichkeit, die Oberschenkel mit beiden Armen zu umfassen. Mit einem kräftigen Ruck reißt der Angreifer seinem Gegner beide Beine unter dem Leib fort und stürzt ihn über die entgegengesetzte Schulter auf den Rücken.

Abwehr: Gesäß dicht an die Fersen legen, Strecken und Seitwärtsspreizen des äußeren Beines.

Sobald einige Griffe und Schwünge erlernt sind, werden sie sofort im Kampf von Mann gegen Mann praktisch erprobt. Kampfrichter ist stets der Übungsleiter, dessen Entscheidungen endgültig sind und denen sich jeder Hitlerjunge fügen muß.

V. Schwimmen.

Jeder Hitlerjunge sollte mit 16 bis 17 Jahren schwimmen können. Die Führer der unteren Einheiten (Kameradschafts-, Schar- und Gefolgschaftsführer) haben daher dafür Sorge zu tragen, daß sie alle Möglichkeiten des Schwimmenlernens ausschöpfen. Der HJ.-Führer trägt aber auch die Verantwortung für die Gesundheit und das Leben der ihm anvertrauten Jungen. Er darf daher niemals mit seinen Kameraden im Freien baden, ohne daß er alle Vorsichtsmaßnahmen wie Aufsicht, Einteilung von Rettungsschwimmern usw. getroffen hat. Bei unbekannten Gewässern muß er selbst die Badestelle auf Tiefe, Strömung, Schlingpflanzen, Strudel usw. untersuchen, bevor er die Badestelle freigibt. Er darf die Hitlerjungen nicht überhitzt ins Wasser gehen oder springen lassen, sondern muß anordnen, daß sie Puls, Füße und Oberkörper langsam abkühlen. Anfänger bzw. Nichtschwimmer darf er in seichtem Wasser nicht untätig stehenlassen; neben dem Schwimmunterricht und den Gewöhnungsübungen muß er sie vor allem mit Spielen beschäftigen.

Es darf keiner mit vollem Magen ins Wasser gehen. Hitlerjungen, die an ihren Ohren empfindlich sind, haben diese mit in Fett getränkten Wattekügelchen auszupolstern. Kameraden, die noch nicht schwimmen können oder noch unsicher sind, dürfen nicht ins Wasser geworfen oder gewaltsam untergetaucht werden. Auf 5 bis 6 Hitlerjungen ist nach Möglichkeit je ein Rettungsschwimmer, der für diese verantwortlich ist, einzuteilen. Bei größeren Gewässern und Seen hat der Führer die Grenze, wie weit hinausgeschwommen werden darf, festzulegen. Auf sein Pfeifensignal haben alle Hitlerjungen sofort an Land zu kommen. Nach dem Baden ist der Körper, um Frostschauer zu vermeiden, warmzureiben. Windzug ist möglichst zu vermeiden.

Jeder Hitlerjunge soll im Laufe seiner Zugehörigkeit zur Staatsjugend das Schwimmen erlernen. Wegen der leichten Erlernbarkeit und seiner Eignung für das Dauerschwimmen lernt jeder Hitlerjunge zuerst das Brustschwimmen. Die anderen Schwimmarten werden in der Schwimmschule der Hitlerjugend nicht gelehrt.

Die Ausbildung im Brustschwimmen erfolgt durch Gewöhnungsübungen, Trockenübungen auf dem Land und durch Schwimmübungen in seichtem Wasser.

1. Gewöhnungsübungen.

Um den Nichtschwimmern die Angst und Scheu vor dem Wasser zu nehmen, werden sie in seichtem, hüft- bis brusthohem Wasser durch einige einfache Gewöhnungsübungen mit dem Wasser vertraut gemacht. Hierbei kommt es vor allem darauf an, dem Hitlerjungen durch praktische Beispiele zu zeigen, daß das Wasser den menschlichen Körper bei

voller Einatmung fast ohne Bewegung der Arme und Beine von selbst trägt. Ruhiges und richtiges Atmen ist jedoch Voraussetzung hierfür.

Einfache Übungen zur Gewöhnung von Ohren, Augen und Lunge an den Aufenthalt im Wasser sind:

In hüft- oder brusthohem Wasser Kopf unter Wasser beugen und durch den Mund langsam ausatmen.

Unter Wasser Atem anhalten, Augen öffnen, langsam unter Wasser ausatmen.

Tief einatmen, untertauchen, Augen öffnen, suchen und herausholen von gut sichtbaren Gegenständen (Geldstücken) aus hüft- oder brusthohem Wasser.

Auftriebübungen: Hüft- oder brusthohes Wasser: Tief einatmen, in Hockstellung gehen, Knie dicht an der Brust, Arme fest um die Beine legen (Holzklotz oder Paket) (Fig. 200). In dieser Stellung schwebt der Körper dicht unter der Oberfläche. Sobald ausgeatmet wird, sinkt der Körper.

Fig. 200

Sitz in knietiefem Wasser: Bis an den Hals eingetaucht, Hände auf den Boden gestützt, tief einatmen, Kopf in den Nacken legen, Kreuz hohl machen, hierdurch Auftrieb des Körpers.

Brusthohes Wasser: Tief Luft holen, Rückenlage mit ausgestreckten Armen, kein hohles Kreuz (sonst Sinken der Beine), Kopf nicht im Nacken, möglichst lange in dieser Schwebelage verbleiben.

Brusthohes Wasser: Tief einatmen, Abstoßen vom Boden und gleiten lassen in Brustlage mit ausgestreckten Armen und Beinen (Hechtschießen).

In diese Gewöhnungsübungen sind zwischendurch einige Geschicklichkeitsübungen und Spiele einzuschalten. Aus der großen Zahl derartiger Übungen und Spiele seien nur einige wenige herausgegriffen, die in beliebiger Zahl ergänzt werden können:

Geschicklichkeitsübungen: Froschhüpfen, Radschlagen, Rolle vor- und rückwärts, Hechtrolle, Kopfstand, Handstand, Tauchen durch die gegrätschen Beine;

Spiele: Bockspringen, Reiterkampf, Hahnenkampf, Ringkampf, Tauziehen usw.

2. Trockenübungen für das Brustschwimmen.

Neben diesen Gewöhnungsübungen sind an Land die Schwimmbewegungen durch Trockenübungen zu erlernen.

Ausgangsstellung: Die Übungen werden in aufrechter Haltung oder mit bis zur Waagerechten gesenktem Oberkörper ausgeführt. Bei der aufrechten Haltung ist der Körper gestreckt, das Kreuz hohl, die Füße geschlossen, die Arme in der Hochhalte, die Hände berühren sich mit Daumen und Zeigefinger, Handflächen zeigen nach vorn, die Finger sind in ihren Gliedern leicht gebeugt, so daß die Hand schaufelartig gekrümmt ist. Der Blick ist nach oben gerichtet.

Armübungen. Auf 1: Seitwärtsführen der Arme bis zur Stirnhöhe, Handrücken zeigen nach oben, gleichzeitig erfolgt Einatmen durch Nase und Mund.

Auf „und“: Zusammenführen der Arme vor die Brust mit starkem Beugen in den Ellenbogen, Hände berühren sich mit Daumen und Zeigefinger, Handflächen zeigen nach vorn.

Auf 2: Aufwärtsstrecken der Arme in die Ausgangsstellung mit gleichzeitigem Ausatmen durch den Mund (Fig. 201).

In entsprechender Weise werden die Übungen in der Ausgangsstellung mit gesenktem Oberkörper ausgeführt. Die Handflächen weisen jetzt nach unten, beim Zurückführen der Arme nach rückwärts, und beim Zusammenführen vor die Brust und in die Ausgangsstellung nach unten (Fig. 202).

Fig. 201

Fig. 202

Beinübungen. Auf 1: Keine Bewegung.

Auf „und“: wird ein Knie seitwärts hochgehoben, das Knie zeigt nach außen, die nach unten ausgestreckte Fußspitze liegt dicht am Standbein.

Auf 2: wird die Fußspitze angezogen, das Bein seitwärts gestreckt und schnell in die Grundstellung zurückgeführt (Fig. 203).

Abwechselnd mit dem rechten und linken Bein üben.

Bei guter Ausführung der Arm- und Beinbewegungen kann zur Verbindung übergegangen werden. Das reibungslose Zusammenarbeiten der Arm- und Beinbewegungen ist dann gewährleistet, wenn auf das Kommando „und" Arme und Bein gleichzeitig gebeugt werden.

Wichtig ist die Atmung, die im gleichen Takt mit den einzelnen Schwimmbewegungen erfolgen muß. Bei den Zeiten 1 und „und" wird eingeatmet, bei 2 ausgeatmet. Auf richtige Ausführung der Atmung ist der größte Wert zu legen.

Fig. 203

3. Schwimmübungen im Wasser.

Die praktischen Schwimmbewegungen beginnen wir in hüft- bis brusthohem Wasser. Wie bei den Trockenübungen werden Arm- und Beinbewegungen zuerst getrennt geübt. Die Armübungen führen wir im Wasser zuerst mit gesenktem Oberkörper aus (Fig. 204). Durch das Seitwärtsführen der Arme drücken wir mit den Händen und Armen gegen das Wasser und schieben uns dadurch nach vorn; die Beine gehen mit damit wir nicht aus unserer Körperlage herauskommen. Beim Seitwärtsführen der Arme heben wir den Kopf aus dem Wasser und atmen ein, beim Vorführen der Arme atmen wir unter Wasser aus. Die Armübungen verbinden wir nun, wenn wir sie im Stand sicher ausführen können, mit einer Gleitübung. Wir stoßen uns mit den Füßen kräftig vom Beckenrand ab, der Körper streckt sich vollkommen, die Arme sind in Hochhalte (Hechtschießen) und anschließend führen wir nun einige Armzüge aus.

Fig. 204

Bei den Beinübungen halten wir uns am Beckenrand oder an den Händen eines Kameraden fest oder nehmen in seichtem Wasser Liege-

stütz ein. Haben wir die Beinübungen auf diese Weise auch im Wasser ausführen gelernt, verbinden wir sie wieder mit dem Hechtschießen. Die Arme machen vorerst noch nicht mit, sondern bleiben in der Hochhalte. Der Kopf bleibt im Wasser, der Atem wird angehalten, um solange wie möglich Auftrieb zu behalten.

Haben wir so die Arm- und Beinübungen im Wasser einzeln geübt und gut ausführen gelernt, wollen wir nun beide Bewegungen miteinander verbinden. Hierzu braucht der Anfänger eine Stütze, um sich in der waagerechten Strecklage zu halten, z. B. Schwimmkorken. Haben wir diese Hilfe nicht, so können wir uns auch so helfen: Zwei Kameraden reichen sich unterhalb des Wasserspiegels die Hände; auf diese Unterstützungsfläche legt sich der Hitlerjunge so mit seinem Leib auf, daß er waagerecht im Wasser liegt (Fig. 205). Einer der Kameraden zählt nun „Eins" und „Zwei". Auf „Eins" führt der Übende die Arme aus der Hochhalte seitwärts (die Beine führen keine Bewegung aus), auf „und" führt er die Arme vor der Brust zusammen, gleichzeitig zieht er die Beine an, auf „Zwei" streckt er die Arme nach vorn, führt die Beine nach seit-außen und schlägt sie kräftig zusammen.

Fig. 205

Führt der Hitlerjunge nach einigen Übungen die Zusammenarbeit der Arme und Beine gut aus, so kann die Hilfestellung durch leichtes Nachgeben und Mitgehen in die Schwimmrichtung die Vorwärtsbewegung einleiten. Wichtig ist, daß der Übende die Atmung richtig ausführt, d. h. auf „Eins-und" einatmet, auf „Zwei" ausatmet.

Der Hitlerjunge, der das Schwimmen erlernen soll, muß vor allem Selbstvertrauen gewinnen. Der HJ.-Führer bzw. HJ.-Sportwart muß daher alles vermeiden, was den Übenden erschrecken oder unsicher machen kann. Vor allem muß dem Hitlerjungen die ruhige und langsame Ausführung der Schwimmbewegung beigebracht werden. Wo keine Schwimmlehrer oder Bademeister vorhanden sind, muß der HJ.-Führer oder Sportwart den Schwimmunterricht übernehmen. Er ist aber, wie schon erwähnt, für das Leben seiner Hitlerjungen verantwortlich. Er darf keinen Hitlerjungen ins tiefe Wasser lassen, bevor er nicht im seichten Wasser sicher schwimmen kann. Geht der Hitlerjunge zum erstenmal ins tiefe Wasser oder will er gar freischwimmen, d. h. 15 Minuten ohne Pause schwimmen, so muß er alle Vorsichtsmaßregeln

treffen; in der Schwimmhalle beispielsweise den Bademeister benachrichtigen und Rettungsgerät bereithalten, im Freien Rettungsschwimmer einteilen, möglichst einen Kahn bereithalten, Schwimmstrecke vorschreiben usw.

Mit 15 Minuten Schwimmen ohne Pause wird der Hitlerjunge zum Freischwimmer. Mit der Erfüllung dieser Bedingung ist ihm auf Antrag ein Freischwimmerzeugnis von dem zuständigen Gebiet auszustellen.

Bedingungen für das HJ.-Leistungsabzeichen:

	Stufe A 15 Jahre	Stufe B 16 Jahre	Stufe C 17 Jahre und darüber
Für Stufe B und C Pflichtübung, falls in einem Umkreis von einer Stunde Anmarsch Schwimmgelegenheit vorhanden ist.			
300 m	—	in beliebiger Zeit	in beliebiger Zeit
oder			
Dauerschwimmen . .	—	15 Minuten	15 Minuten
oder			
(wo Schwimmen nicht möglich) 20 km Radfahren .	—	55 Minuten	50 Minuten

4. Rettungsschwimmen.

Jeder HJ.-Führer sollte Rettungsschwimmer sein, um im Augenblick der Gefahr selbst für seine Hitlerjungen eintreten zu können.

Auch die eigene Rettung kann infolge plötzlich eintretender Unfälle, wie Auftreten von Krampf in den Händen und Füßen, im Unter- und Oberschenkel, Wasserschlucken oder Geraten in Schlinggewächse usw., erforderlich werden. Die erste Bedingung bei diesen Unfällen ist die Beibehaltung der Ruhe; alles aufgeregte Schreien, Umsichschlagen, Treten usw. macht die Lage nur um so gefährlicher. In allen diesen Fällen lege man sich auf den Rücken, da in dieser Lage der Körper bei voller Einatmung fast von selbst schwimmt, die Atmung freier erfolgen kann und die Hände mehr Bewegungsfreiheit haben. Bei einem Krampf dehne man den betreffenden Muskel so weit wie möglich, bei einem Wadenkrampf z. B. ziehe man die Fußspitze stark nach dem Schienbein zu an, wodurch der Krampf sich binnen kurzer Zeit lösen wird.

Zur Rettung anderer muß der Retter die Griffe beherrschen, die einerseits für den Transport des Verunglückten an Land, andererseits für die Befreiung aus einer Umklammerung durch den Ertrinkenden notwendig sind. Ein Festhalten oder eine Umklammerung des Retters durch den Ertrinkenden, der sich in seiner Not an alles zu klammern sucht, was sich ihm bietet, ist die größte Gefahr für das Rettungswerk, da hierdurch in der Regel beide Menschenleben verlorengehen. Um

dieser Gefahr zu entgehen, schwimme man den Ertrinkenden grundsätzlich von hinten an. Schlägt dieser wild um sich, so daß Umklammerungsgefahr besteht, so warte man, bis er durch weiteres Wasserschlucken ermattet ist, und greife dann schnell von hinten zu. Der Transport des Verunglückten an Land ist auf verschiedene Weise möglich.

Ist der zu Rettende des Schwimmens kundig und nur ermattet, so legt dieser seine Hände auf die Schultern des Helfers und wendet den Kopfgriff an. Bei diesem Griff liegt der Daumen am Ohr, die Finger am Kinn, der Kopf wird stark in den Nacken gedrückt, damit Nase und Mund freiliegen.

Fig. 206

Ebenso einfach und wirkungsvoll ist der Achselgriff, bei dem der Retter den Ertrinkenden in die Achselhöhle faßt und ihn so — selbst in der Rückenlage schwimmend — zum Ufer bringt. Der Griff ist nur unter denselben Umständen wie beim Kopfgriff anzuwenden (Fig. 206).

Die Oberarm-, Fessel- und Nackengriffe werden in der Hauptsache nur bei Umklammerungsgefahr angewandt. Beim Oberarmgriff faßt der Retter von hinten mit seiner rechten Hand den linken Oberarm bzw. mit der linken Hand den rechten Oberarm über die Brust des Ertrinkenden hinweg und zieht diesen fest an seinen Körper heran. Der Retter schwimmt auf der Seite und benutzt seinen freien Arm zum Rudern. Er kann auch von oben unter die linke Schulter des Ertrinkenden fassen.

Fig. 207

Der Fesselgriff macht den wild Umherschlagenden wehrlos. Der Retter faßt von hinten mit seiner rechten Hand den rechten Unterarm des Verunglückten, beugt ihn im Ellbogen nach hinten und legt ihn auf den Rücken des Ertrinkenden. Seinen linken Arm schiebt jetzt der Retter von vornaußen durch die Achselhöhle der linken Schulter des Ertrinkenden

und faßt mit seiner linken Hand fest das auf dessen Rücken liegende rechte Handgelenk des Ertrinkenden, dessen rechter Arm hierdurch eingeklemmt und er selbst gefesselt wird (Fig. 207).

Ist es dem Ertrinkenden während des Kampfes nun doch gelungen, den Retter zu umklammern, so muß sich dieser durch richtige und kraftvolle Anwendung eines Befreiungsgriffes aus dieser Lage befreien. Wird der Retter an den Handgelenken festgehalten, so befreit er sich durch plötzliches Losreißen mit gleichzeitiger Drehung seines Handgelenks nach der Daumenseite seines Gegners zu (Fig. 208).

Fig. 208

Bei der Umklammerung von vorn legt der Retter einen Arm in das Kreuz des Ertrinkenden, die andere Hand umfaßt die Stirn, wobei der Daumen unter die Nase zu liegen kommt; mit einem kräftigen Ruck drückt der Retter jetzt den Kopf nach hinten, während der andere Arm das Kreuz einbiegt. Läßt der Ertrinkende noch nicht los, so wird er durch einen Stoß mit dem Knie gegen seinen Leib dazu gezwungen (Fig. 209).

Fig. 209

Ist die Umklammerung von hinten erfolgt, so faßt der Retter je einen Daumen des Ertrinkenden, schlägt mit seinem Kopf wuchtig nach hinten gegen das Gesicht des Ertrinkenden und biegt gleichzeitig die Daumen um, wodurch der Verunglückte die Umklammerung lösen muß. Der Retter kann sich der Umklammerung von hinten auch dadurch erwehren, daß er mit der linken Hand den Ellbogen des Ertrinkenden ergreift und seinen Arm aufwärts drückt. Mit der rechten Hand ergreift der Retter nun das Handgelenk des Ertrinkenden von der Innenseite und dreht den Arm nach unten. Den eigenen Kopf dreht er wieder nach der Seite, um atmen zu können und einer Würgung zu entgehen. Er schlüpft nun unter dem linken Arm des Ertrinkenden durch, ohne loszulassen, er dreht immer noch weiter, bis er hinter dem Ertrinkenden ist.

Ist der Verunglückte ans Ufer gebracht worden, so entferne man zuerst alle beengenden Kleidungsstücke und reinige Nase und Mund von Schlamm usw. Dann schicke man, sofern Hilfe anwesend ist, nach

dem Arzt und beginne sofort mit den Wiederbelebungsversuchen. Der Bewußtlose wird mit der Brustseite so über ein Knie gelegt, daß der Oberkörper schräg nach unten hängt; hierdurch kann das eingedrungene Wasser aus Lunge, Nase und Mund ablaufen. Erschütterung des Oberkörpers durch leichte Schläge auf den Rücken in Schulterhöhe steigern die Wirkung (Fig. 210).

Fig. 210

Fig. 211

Nach der Entfernung des Wassers aus den Luftwegen ist sofort mit der künstlichen Atmung zu beginnen. Nach der Schäferschen Methode kniet man neben dem in der Bauchlage liegenden Ertrunkenen nieder (bei schmal gebauten nimmt man Reitsitz ein), legt beide Hände, Daumen abgespreizt, an die unteren Rippen und drückt unter Zuhilfenahme des eigenen Körpergewichtes die unteren Rippenpartien fest zusammen, wodurch die letzten Reste des Wassers ausgepreßt werden (Fig. 211). Durch ruckartige Lösung des Druckes dehnt sich der Brustkorb wieder aus, wodurch Luft in die Lunge gesogen wird. Diese Übungen setze man regelmäßig im Takt der eigenen Atmung fort, bis die Atmung von selbst erfolgt. Die Bemühungen dürfen nicht zu früh eingestellt werden, Arbeit den gewünschten Erfolg gezeigt hat. Man befolge hierbei unter allen Umständen die Anordnungen des Arztes, der allein den Tod eines da die künstliche Atmung gewissermaßen oft erst nach mehrstündiger Menschen feststellen kann.

Bedingungen
für den Grundschein der Deutschen Lebensrettungsgesellschaft.

1. 15 Minuten Schwimmen in stehendem oder 600 m in fließendem Wasser, davon 5 Minuten oder 200 m in der Rückenlage ohne Gebrauch der Arme.
2. 50 m Schwimmen in Kleidern ohne Schuhe.
3. Auskleiden im Wasser (Schwimmlage oder Wassertreten).
4. 15 m Streckentauchen mit Kopfsprung aus 1—2 m Höhe.
5. Zweimal 2—3 m tief tauchen von der Wasserfläche aus und Heraufholen eines ungefähr 5 Pfund schweren Gegenstandes.
6. Kenntnis der Rettungs- und Befreiungsgriffe an Land.
7. 20 m Retten, Achsel- und Kopfgriff.
8. Erklärung und Anwendung der Wiederbelebung nach Schäfer.

VI. Die leichtathletischen Übungen.

Zweck: Die leichtathletischen Übungen — Lauf, Sprung und Wurf — fördern Schnelligkeit, Gewandtheit und Ausdauer, verbinden Schnelligkeit und Kraft und steigern die Leistungsfähigkeit der inneren Organe und Muskeln.

Allgemeines: Die Verbindung der Schnelligkeit mit der Kraft verlangt die Mitarbeit des ganzen Körpers und den richtigen Einsatz der Kraft im richtigen Augenblick. Das Erlernen des richtigen Bewegungsablaufes wird manchen ungeübten Hitlerjungen nicht leicht fallen. Der HJ.-Sportwart muß solchen ungewandten Hitlerjungen erst das Gefühl für die Mitarbeit des Körpers beibringen. Muskelgefühl und Beherrschung des Körpers in jeder Phase der Bewegung muß jeder Hitlerjunge erst erlernen, bevor er auf Leistung ausgehen darf. Gerade das Streben nach Leistungssteigerung, das jeden Leichtathleten beseelt, verleiht den Übungen des Laufens, Springens und Werfens ihre besondere Bedeutung. Jeder Hitlerjunge muß aber darauf bedacht sein, daß die mühsam erlernte Technik durch das Streben nach Verbessern der Leistung nicht wieder verlorengeht. Beherrscht der Hitlerjunge das „Wie", dann kommt die Leistung von selbst.

Bei den leichtathletischen Übungen sind Überanstrengungen unbedingt zu vermeiden. Das gilt insbesondere beim Lauftraining. Stets ist nach einer Anstrengung eine entsprechende Erholungspause einzulegen. Niemals dürfen Kopfschmerzen, Blässe, Übelkeit usw. auftreten, da dann die Grenze der Leistungsfähigkeit des Körpers bereits überschritten ist. Beim ersten Auftreten solcher Erscheinungen muß der Betreffende sofort aussetzen.

Einteilung: Von den leichtathletischen Übungen kommen für die „Grundschule" der Hitler-Jugend nur die Übungsarten in Frage, die verhältnismäßig einfach zu erlernen sind, keine teuren Geräte erfordern und im Übungsbetrieb von der Masse ausgeführt werden können. Aus diesen Gründen werden beispielsweise der 110- und 400-m-Hürdenlauf, der Stabhochsprung sowie das Speer- und Diskuswerfen — alles Übungen, deren Technik sehr schwer zu erlernen ist, teure Geräte bedingen und für einen Massenbetrieb nicht geeignet sind, — von der Hitlerjugend im Rahmen der Grundschulung nicht ausgeübt. Auch die wettkampfmäßige Durchführung der Mittel- und Langstreckenläufe kommt für die Hitlerjugend nicht in Frage, da den im Entwicklungsalter stehenden Hitlerjungen die wettkampfmäßige Beanspruchung in Ausdauerübungen nicht zuträglich ist. Die Hitlerjugend hat folgende Übungen in ihre Grundschulung einbezogen: 100-m-Lauf, Staffeln über kurze Strecken, Gelände-, Wald- und Hindernislauf (nur als Ausdauer — keine Wettkampfübung), Hoch- und Weitsprung, Keulenwerfen und Kugelstoßen.

1. Der Lauf.

Zweck: Erlangung von Schnelligkeit und Ausdauer. Der Lauf ist in seiner Auswirkung auf die inneren Organe und Muskeln durch keine andere Übung zu ersetzen.

Allgemeines: Beim Lauf unterscheidet man den Kurz-, Mittel- und Langstreckenlauf, je nach den Entfernungen, die zurückgelegt werden. Zu den kurzen Strecken rechnet man 100, 200 und 400 m. Letztere nehmen aber bereits eine Sonderstellung ein, werden teilweise auch schon zu den Mittelstrecken 800, 1000 und 1500 m gerechnet. Entfernungen über 1500 m rechnet man zu den langen Strecken; hierzu gehört auch der Wald- und Geländelauf, der in der Regel über mehrere Kilometer ausgeführt wird. Von der Entfernung hängt die Schnelligkeit ab, mit der die Strecken zurückgelegt werden können, und je nach der Schnelligkeit sind beim Lauf die Bewegungen der Beine und Arme und die Mitarbeit des Körpers verschieden.

Von allen Strecken kommt für die wettkampfmäßige Durchführung nur der Kurzstreckenlauf für die Hitler-Jugend in Frage. Die erste Voraussetzung für diesen ist die Erlernung des Startes.

a) Start, Kurzstreckenlauf und Staffeln.

Der Start.

Der Start wird bei den kurzen Strecken angewandt, um so schnell wie möglich in den Lauf zu kommen. Ein schneller Start sichert stets einen erheblichen Vorsprung, der bei gleichwertigen Läufern schwer aufzuholen ist.

Der Läufer stellt seinen Sprungfuß ein bis zwei Handbreiten an die Ablauflinie heran und kniet nieder. Das Knie des hinteren Beines liegt hierbei etwa in Höhe des Ballens des vorderen Fußes. Die Hände werden — Daumen nach innen seitlich von den eng aneinanderliegenden Fingern abgespreizt — etwa in Schulterbreite auf die Ablauflinie aufgesetzt.

In Höhe der Fußspitzen der beiden Füße werden, um ihnen Halt- und Abdruckmöglichkeiten zu geben, Startlöcher gegraben. Diese werden so angelegt, daß die Ballen der beiden Füße volle Unterstützung finden. Die Neigung dieser Unterstützungsflächen ist bei dem hinteren Startloch stärker als bei dem vorderen, da der hintere Fuß durch seine Lage stärker gebeugt ist. Das Start- (Ablauf-) Kommando lautet: „Auf die Plätze — Fertig — Schuß!" Die Pause zwischen „Fertig" und „Schuß" muß mindestens zwei Sekunden betragen.

Auf das Ankündigungskommando „Auf die Plätze" kniet der Hitlerjunge nieder. Die Hände werden auf die Startlinie aufgesetzt, der Kopf ist angehoben.

Auf „Fertig“ hebt der Hitler-Junge das Gesäß und das Knie des hinteren Beines so hoch, daß der Rücken waagerecht liegt, und verlegt das Gewicht des Körpers so weit nach vorn, daß es fast ganz auf den gestreckten Armen und dem vorderen Fuß ruht (Fig. 212). In dieser Stellung erwartet der Hitlerjunge in gespanntester Aufmerksamkeit den Startschuß, der auch durch das Kommando „Los!“ oder durch einen Pfiff usw. ersetzt werden kann.

Fig. 212

Auf den „Schuß“! hin drückt sich der Hitlerjunge mit beiden Beinen vom Boden ab; das hintere Bein wird nach kräftigem Abstoß und Strecken zum ersten Schritt nach vorn gerissen. Der dem hinteren Bein entgegengesetzte Arm unterstützt das Vorholen des Beines durch kräftigen Vorschwung. Die ersten Schritte sind, um ein Stolpern und zu schnelles Aufrichten zu vermeiden, verhältnismäßig klein (Fig. 213).

Der Start ist nach Möglichkeit an jedem **Übungstage** mehrmals zu üben, wobei 20—30 m scharf und etwa 10—15 m ausgelaufen werden. Mit dem Starten kann gleichzeitig auch das Laufen durch das Ziel verbunden werden; dieses wird dann in einer Entfernung von etwa 20—30 m aufgebaut. Der Hitlerjunge lernt damit von vornherein auch das Passieren des Zielbandes, d. h. das Vorwerfen der Brust, die beim Durchgang durchs Ziel für die Feststellung des Siegers maßgebend ist.

Fig. 213

Der Start kann auch aus dem Liegen ausgeführt werden. Der liegende Start ist natürlich eine Erschwerung des Ablaufs und muß ebenfalls tüchtig geübt werden. In der Bauchlage wird das rechte Bein angezogen, die rechte Hand in Schulterhöhe aufgestützt und der Ellbogen hochgehoben. Auf den Startschuß oder das Kommando „Los!“ drückt sich der Hitlerjunge mit beiden Händen kräftig ab, zieht das linke Bein nach vorn durch, richtet sich auf, holt das rechte Bein nach und gelangt so in die ersten Laufschritte hinein. Dieser liegende Start wird zweckmäßigerweise nur bei Hindernisläufen oder -staffeln angewandt.

Der Kurzstreckenlauf.

Bedingungen für das HJ.-Leistungsabzeichen:

	Stufe A 15 Jahre	Stufe B 16 Jahre	Stufe C 17 Jahre und darüber
100 m	15 Sekunden	14,5 Sekunden	14 Sekunden

Für jeden Lauf ist eine lockere, d. h. nicht verkrampfte Muskulatur die erste Voraussetzung. Das ungeschickte Laufen mancher Hitlerjungen ist nicht nur allein auf einen ungeübten oder ungelenkigen Körper zurückzuführen, sondern auch auf das krampfhafte Festhalten der Arme und des Oberkörpers. Der Hitlerjunge setzt daher beim Üben nicht gleich seine ganze Kraft ein, sondern läuft mit verhaltener Kraft ohne jede Verkrampfung. Der Kopf ist beim Lauf aufgerichtet, liegt aber nicht im Nacken und nicht auf der Brust; er wackelt auch nicht nach rechts oder links.

Der Laufstil der kurzen Strecken ist gekennzeichnet durch das scharfe Abstoßen der Ballen, die kräftige Streckung des abstoßenden Beines, die kräftige Schulter- und Armarbeit, eine große Schrittlänge und das Aufsetzen der Füße mit den Ballen. Der Oberkörper ist leicht nach vorn übergeneigt. Die Unterstützung der Laufbewegung durch die Arme erfolgt durch kräftigen wechselseitigen Vor- und Rückschwung. Die Arme sind hierbei in den Ellbogengelenken soweit gebeugt, daß der Unterarm mit dem Oberarm etwa einen rechten Winkel bildet (Fig. 214). Falsch ist es aber, wenn die Arme beim Lauf gestreckt werden und seitwärts am Körper pendeln.

Beim Üben des Kurzstreckenlaufes werden die Startübungen allmählich auf 30, 40 und 50 m ausgedehnt. Hierbei ist darauf zu achten, daß die Hitlerungen nach Erreichung der angegebenen Entfernung nicht plötzlich abstoppen, sondern langsam auslaufen. Allmählich steigert der HJ.-Sportwart die Entfernung auf 60 m. Im allgemeinen werden die Hitlerjungen diese Strecke gut durchstehen können, d. h. sie werden bis zu dieser Entfernung in der Schnelligkeit nicht nachlassen. Darüber hinaus wird aber bei ungeübten Hitlerjungen das Nachlassen der Kraft oft eintreten. Das Hinausschieben der Ermüdungsgrenze läßt sich nur durch stetes und regelmäßiges Üben erreichen. Im Laufe der Übungstage steigert der HJ.-Sportwart je

Fig. 214

nach der Leistungsfähigkeit der einzelnen Hitlerjungen die Entfernung auf 80, 100 und 120 m. Er läßt alle Läufe stets erst mit verhaltener Kraft laufen, dann im sogenannten Steigerungslauf, wo der Hitlerjunge erst im letzten Drittel der Laufstrecke in steter Steigerung seine ganze Kraft einsetzt. Nur zum Schluß läßt er jeden Hitlerjungen einmal die gesamte Strecke aus ganzer Kraft laufen.

Starter und Zeitnehmer.

Nicht immer ist beim Üben des Startes und des Kurzstreckenlaufes eine Startpistole zur Hand. Da muß man sich zu helfen wissen. Der HJ.-Sportwart steht als Starter hinter den Läufern, die in den Startlöchern kauern. Er hebt beide Hände über den Kopf, Handflächen zusammengelegt und kommandiert: „Auf die Plätze!“ Das heißt für die Zeitnehmer „Achtung“. Der Starter führt nun die Hände in die Seithalte und kommandiert: „Fertig!“. Die Zeitnehmer wissen nun, daß das Zwischenkommando „Fertig!“ gegeben ist und daß innerhalb der nächsten zwei Sekunden der Start erfolgt. Statt „Los!“ zu rufen, klatscht der Sportwart jetzt die Hände über dem Kopf zusammen. In diesem Augenblick drücken die Zeitnehmer auf ihre Uhren. Ein Rufzeichen kommt nicht in Frage, da der Schall bis zu den Zeitnehmern etwa 1/3 Sekunde braucht. Bei der Startpistole stoppen die Zeitnehmer auch nicht auf den Knall, sondern auf den Rauch der Pistole. Zum zweitenmal stoppen die Zeitnehmer dann, wenn die Läufer durchs Ziel gehen.

Die Staffeln.

Die Staffelläufe sind als Mannschaftskämpfe besonders geeignet, Gemeinschaftsgeist zur Geltung zu bringen: Sie gelangen über die verschiedensten Strecken zur Austragung, von der 4 × 100 m bis zur großen Straßenstaffel (Potsdam—Berlin, Rheinstaffel usw.). Die gebräuchlichsten Staffeln dürften heute die 4 × 100, 4 × 400, 4 × 1500 m sowie die schwedische 100 + 200 + 300 + 400 m und die olympische 100 + 200 + 400 + 800 m sein. Für die Hitlerjugend kommt die 4 × 100-m-Staffel in Frage. Bei ihr spielt der reibungslose Wechsel die größte Rolle. Die Stabübergabe muß in dem Augenblick erfolgen, in dem der startende Läufer bereits seine Höchstgeschwindigkeit besitzt. Um den 2., 3. und 4. Läufer das Ingangkommen zu ermöglichen, dürfen diese ihren Start 10 m zurück in die 100-m-Strecke ihrer Vorderleute vorverlegen. (Insgesamt ist der Wechselraum 20 m groß.) Der Start erfolgt in dem Augenblick, in dem der Vordermann bis auf etwa 6—8 m — je nach der Geschwindigkeit des ankommenden Läufers — herangekommen ist. Die genaue Stelle ist durch längere Versuche ausfindig und durch Papier usw. kenntlich zu machen. Die Stabübergabe muß dabei ohne den geringsten Geschwindigkeitsverlust erfolgen. Zeitverlust liegt vor, wenn der den Stab

erwartende Läufer sich nach seinem Kameraden umsieht, wenn der ankommende Läufer bei der Stabübergabe dicht an den Ablaufenden aufläuft oder ihn sogar überholt, dieser also zu spät angetreten ist, oder wenn der letztere zu früh gestartet ist und seinen Lauf abstoppen muß, um den ankommenden Läufer zu erwarten.

Bei der Stabübergabe ist der linke Arm des den Stab abgebenden Läufers weit nach schräg vorn ausgestreckt; die Hand hält den Stab an dem hinteren Ende so, daß der vordere Teil schräg nach unten zeigt und in die nach hinten ausgestreckte rechte Hand des Ablaufenden eingeschoben werden kann. Der Ablaufende wechselt den Stab sofort nach Erhalt in die linke Hand hinüber. Dieser Wechsel muß sofort erfolgen, da bei einem späteren Wechseln die Schnelligkeit gehemmt oder aber die Abgabe des Stabes in die andere Hand überhaupt vergessen wird.

Die Stabübergabe muß innerhalb des 20 m großen Wechselraumes erfolgen, von dem 10 m in der Strecke des Vordermannes und 10 m in der Rennstrecke des den Stab übernehmenden Läufers liegen. Überschreitet eine Mannschaft an einer Stelle die Wechselmarke, so wird sie ausgeschlossen.

b) Wald-, Gelände- und Hindernislauf.

Bedingungen für das HJ.-Leistungsabzeichen:

	Stufe A 15 Jahre	Stufe B 16 Jahre	Stufe C 17 Jahre und darüber
3000 m	15 Minuten	14 Min. 30 Sek.	14 Minuten

Zweck: Der Wald- und Geländelauf ist die beste Übung zur Erreichung von Ausdauer.

Lehrweise: Für gänzlich Ungeübte bedeutet der Lauf über längere Strecken eine außerordentliche Beanspruchung der inneren Organe wie auch der Muskeln. Um Überanstrengungen zu vermeiden, nimmt der HJ.-Sportwart zu Beginn eines Lehrganges oder Lauftrainings stets die Leistungsfähigkeit des Schwächsten als Grundlage für die Entfernung und Schnelligkeit. Im allgemeinen beginnt er mit geringen Entfernungen von etwa 300—400 m und steigert diese regelmäßig um etwa 200—300 m, so daß allmählich eine Strecke von etwa 3000 m von allen Hitlerjungen — zunächst ohne Berücksichtigung der Zeit — erreicht wird. Zeigen sich unter den Hitlerjungen hinsichtlich ihrer Leistungsfähigkeit große Unterschiede, so läßt der HJ.-Sportwart, um die Schwächeren zu schonen und den besseren Läufern die Freude an der eigenen Leistung nicht zu nehmen, unter besonderer Führung in mehreren Abteilungen laufen. Herz- und Lungenkranke darf der HJ.-Sportwart nicht mitlaufen lassen.

Die Laufweise, die bei den mittleren und langen Strecken angewandt wird, unterscheidet sich von dem Laufstiel über kurze Strecken durch eine weniger schnelle Beinarbeit, durch eine weniger starke Neigung des Oberkörpers und durch eine ruhigere Armarbeit. In der Regel wird bei den langen Strecken der Sohlenlauf dem Ballenlauf vorgezogen. Beim Sohlenlauf schwingt der Unterschenkel weiter vor als beim Laufstil über kurze Strecken. Bei dieser Laufart (Sohlenlauf) ruht der Fuß während des Bewegungsablaufs einen Augenblick auf der ganzen Sohle und rollt dann über den Ballen ab. Trotz der bei diesem Laufstil längeren Berührung des Bodens soll das Gleiten über den Boden leicht und schnell erfolgen. Hüfte und Schulter drehen jeweils in den Schritt mit hinein (Fig. 215).

Fig. 215

Wir führen so oft wie möglich den Dauerlauf als Geländelauf durch. Das Tempo ist, falls auf ebenem Gelände gelaufen wird, auf der gesamten Strecke bis auf den Endspurt gleichmäßig ruhig. Bei hügeligem Gelände verringert der HJ.-Sportwart bergauf bei kleinen Schritten das Tempo. Bergab sind übermäßig große Schritte zu vermeiden; der Hitlerjunge fängt das Körpergewicht durch Federn in den Knien ab und läßt sich von der durch das Gefälle bedingten Geschwindigkeit tragen. Jede überflüssige Kraftanstrengung zugunsten der Schnelligkeit auf der Strecke ist zu vermeiden. Der Wechsel zwischen Kurz- und Langstreckentempo ist für wenig Geübte im Hinblick auf die zu erwerbende Ausdauer unzweckmäßig, da die ungleichmäßige Geschwindigkeit einen früheren Eintritt der Ermüdung zur Folge hat.

Bei zunehmender Leistungsfähigkeit kann eine bestimmte Strecke, z. B. 3000 m, in größerer Schnelligkeit zurückgelegt und somit eine bestimmte Leistung erstrebt werden (vgl. HJ.-Leistungsabzeichen).

In Lehrgängen ist der Geländelauf je nach der Entfernung, der Schnelligkeit und dem Gelände jeden 2. und 3. Tag zu üben.

Der Hindernislauf

ist durch die Verbindung des Laufens mit dem Springen und Klettern und durch den großen Aufwand von Kraft, Gewandtheit und Mut, der zur Überwindung der Hindernisse erforderlich ist, eine anstrengende Laufübung. Der Hindernislauf kann sich als Geländehindernislauf über mehrere Kilometer mit einer ent-

sprechenden Anzahl natürlicher Hindernisse erstrecken oder über eine kurze Strecke, z. B. über 200 m, mit einer bestimmten Anzahl von künstlichen Hindernissen (siehe Hindernisbahn) als Schnellauf durchgeführt werden. Beide Arten von Hindernisläufen haben ihre Vorzüge. Bei dem Geländehindernislauf beginnt man wie beim Wald- oder Geländelauf mit geringen Entfernungen und wenigen

Fig. 216

(3 bis 4) Hindernissen (Fig. 216). Der HJ.-Sportwart nimmt wieder Rücksicht auf die Schwächsten oder teilt sie, wenn die Leistungsfähigkeit der einzelnen Leute zu unterschiedlich ist, in verschiedene Leistungsgruppen ein, die jede für sich läuft und unter besonderer Führung steht. Bei fortschreitender Übung steigert der Sportwart die Entfernung allmählich über 800, 1200, 1500, 2000 bis zu 3000 m unter gleichzeitiger Vermehrung der Hindernisse bis zu 10 Stück.

Als Hindernisse sind im Gelände auszusuchen:

Gräben, Bäche, Zäune, Hecken, Steilwände, Sturzacker, Hohlwege, Dickicht, Bäume, Holzstapel usw.

Der Geländehindernislauf bedarf stets größter Überlegung und Vorbereitung durch die HJ.-Sportlehrer oder HJ.-Sportwarte hinsichtlich der Länge der Strecke, des Tempos sowie der Art, Zahl und Auswahl der Hindernisse. Das zu erreichende Leistungsziel bei einem 3000-m-Geländehindernislauf beträgt bei 10 schwierigen Hindernissen (Weit-, Hochsprung-, Kletter- und Kriechhindernissen usw.) für die 17 Jahre und darüber alten Hitlerjungen etwa 15 Minuten.

2. Der Sprung.

Zweck: Förderung der Sprungfähigkeit, der Gewandtheit und Körperbeherrschung.

a) Der Weitsprung mit Anlauf.

Bedingungen für das HJ.-Leistungsabzeichen:

	Stufe A 15 Jahre	Stufe B 16 Jahre	Stufe C 17 Jahre und darüber
	3,75 m	4,00 m	4,25 m

Der Weitsprung setzt sich zusammen aus dem Anlauf, dem Absprung, der Arbeit in der Luft und dem Landen. Die Sprungweite ist in erster Linie abhängig von der Anlaufsgeschwindigkeit und der Absprungskraft; der geübtere Hiterjunge beeinflußt darüber hinaus die Sprungweite durch eine entsprechende Tätigkeit in der Luft und durch technisch gutes Landen.

Die Länge des Anlaufes beträgt etwa 25—35 m. Die Feststellung der einem Springer entsprechenden Anlaufslänge ist die erste und wichtigste Arbeit des Anfängers. Denn ohne genaue Anlaufslänge hat der Springer keine Sicherheit in dem richtigen Treffen des Absprungbalkens mit seinem Sprungfuß. Das richtige „Abkommen" von dem Sprungbalken ohne vorherige Schrittverkürzung oder -verlängerung ist aber die erste Voraussetzung für die Ausnutzung der Anlaufsgeschwindigkeit.

Die Anlaufslänge wird in folgender Weise ermittelt: Der Hitlerjunge stellt sich mit seinem Sprungfuß auf die Mitte des Absprungbalkens, Front zur Anlaufbahn, und läuft etwa 30 bis 40 m im Steigerungslauf so, als ob er bei einer Entfernung von z. B. 35 m abspringen will. Nach den ersten 15 bis 20 m erreicht er seine Höchstgeschwindigkeit und hält diese für die weiteren etwa 15 m bei. Der HJ.-Sportwart oder ein Kamerad, der zwischen 30 und 40 m Aufstellung genommen hat, legt durch Beobachtung die Stelle fest, wo der Hitlerjunge in seiner Nähe den Boden mit seinem Sprungfuß berührt hat. Dadurch ist die vorläufige Ablaufmarke gefunden. Der Springer läuft nun dieselbe Strecke entgegengesetzt und versucht mehrere Male, ob er mit seinem Sprungfuß den Balken richtig trifft. Um die Entfernungen, die der Sprungfuß vor oder hinter dem Sprungbalken den Boden trifft, wird die Ablaufmarke vor- oder zurückverlegt. Nach mehreren Versuchen wird der Springer in der Regel den Absprungbalken sicher treffen. Diejenigen Hitlerjungen, die den Balken trotz Übens wegen wechselnder Schrittlänge nicht treffen, müssen besonders viel Startübungen machen, um auf diese Weise eine gleichmäßige Schrittlänge zu erreichen.

Der A b s p r u n g erfolgt durch kräftiges Abstoßen des Körpers vom Balken nach aufwärts-vorwärts. Das Sprungbein streckt sich blitzschnell und stößt sich kraftvoll vom Balken ab, während gleichzeitig das leicht gebeugte Spreizbein und die Arme hochgerissen werden.

Das Sprungbein, das anfänglich hinter dem Körper zurückbleibt, wird bei Erreichung der Sprunghöhe an das andere Bein herangezogen. Beide Oberschenkel werden an den leicht vornübergebeugten Oberkörper angehockt (Fig. 217). Kurz vor dem Landen schwingen die Unterschenkel

Fig. 217

Fig. 218

nach vorn, während gleichzeitig die Arme zurückschwingen (Fig. 218). Im Augenblick des Aufsetzens der Füße werden die Arme, während der Oberkörper weit vornübergebeugt ist, nach vorn gerissen, wodurch der Oberkörper nach vorn geworfen und ein Rückfallen vermieden wird.

Ein Hinsetzen oder Zurückgreifen im Augenblick des Landens erfolgt in der Regel nur dann, wenn der Oberkörper im Augenblick des Absprungs, anstatt nach vorn, etwas zurückgelegen hat. kann. Wer den Hocksprung nicht ausführen kann, zieht das Sprungbein nach dem Erreichen der Sprunghöhe an das vorgeschwungene Spreizbein heran und landet ohne vorheriges Anhocken mit leicht gebeugten Knien. Anfangs werden alle Hitlerjungen in dieser Weise weitspringen. Wer aber den Hocksprung kann, soll ihn bevorzugen, da durch ihn bessere Leistungen erzielt werden können.

Fig. 219

Mit dem Schneppersprung (Fig. 219) und dem Schreitsprung kann man noch weitere Sprünge erzielen, doch kommen diese Sprungarten

wegen der Schwierigkeit der Technik nur für besonders veranlagte Hitlerjungen in Frage.

Fehlerhaft ist zu flaches Springen. Man kann diesen Fehler beseitigen, indem man zwei Sprungständer in einer Entfernung von etwa 1 m vom Absprungbalken aufstellt und darüber eine Schnur in etwa 50 bis 70 cm Höhe spannt. Nun müssen die Hitlerjungen nach kräftigem Anlauf im Hocksprung hoch hinaus über die Schnur springen. Hierdurch wird der Hitlerjunge gezwungen, auch beim Weitsprung hoch zu springen.

Gemessen wird von dem letzten Körpereindruck bis zur Vorderkante des Absprungbalkens (Sprunggrubenseite) in senkrechter Richtung.

b) Der Hochsprung.

Beim Hochsprung unterscheiden wir den Hocksprung, schottischen, Kehr-, Schersprung usw. Der Sprung setzt sich aus dem Anlauf, dem Absprung, der Arbeit über der Latte und dem Landen zusammen. Alle Bewegungen müssen, wenn der Sprung gelingen soll, reibungslos ineinander übergehen. Von diesen Bewegungen kommen dem Absprung und der Arbeit über die Latte, der zweiten Streckung, die größte Bedeutung zu.

Die Länge und Richtung des Anlaufes, der leicht und flüssig sein muß, sind je nach Sprungart und Veranlagung des Springers verschieden, die Länge schwankt im allgemeinen zwischen 7 und 15 m. Von großer Bedeutung ist beim Anlauf eine lockere und entspannte Muskulatur. Die Füße setzen erst locker und leicht auf, dann aber bei den letzten beiden Schritten wuchtig und energisch. Im Augenblick des Absprunges ergänzen sich die kräftige, blitzschnelle Streckung des stark gebeugten Sprungknies, das Strecken und Abrollen des Sprungfußes über den Ballen, das wuchtige Hochschwingen des gestreckten oder gebeugten Schwungbeins und das Hochreißen der Arme und des Schultergürtels zu einer einzigen starken Aufwärtsbewegung.

Die Arbeit über der Latte hat den Zweck, den Schwerpunkt des Körpers so nahe wie möglich an die Latte heranzubringen. Unter diesem Gesichtspunkt ist der Hocksprung (gerader Anlauf von vorn) der ungünstigste, weil durch das Anhocken der Beine der Schwerpunkt außerordentlich hoch über die Latte gehoben werden muß. Dennoch sollte er nicht vernachlässigt werden, da durch ihn die Sprungkraft wesentlich gefördert wird. Einen Fortschritt bedeutet demgegenüber der schottische Sprung, bei dem der Schwerpunkt schon etwas günstiger liegt. In seiner Ausführung ist er der einfachste und deshalb für ungeübte Hitlerjungen in erster Linie geeignet. Der Anlauf erfolgt bei ihm ganz schräg von der Seite, rechts oder links (rechts, wenn mit dem linken Bein, links, wenn mit dem rechten Bein

abgesprungen wird). Beim Absprung wird das Spreizbein gestreckt hochgerissen, das, sobald es Lattenhöhe erreicht hat, das Sprungbein gestreckt nach sich zieht. Der Oberkörper ist beim Passieren der Latte senkrecht aufgerichtet und bildet mit den Beinen etwa einen rechten Winkel. Der Schwerpunkt liegt bei den ausgestreckten und nicht mehr angehockten Beinen zwar näher bei der Latte als beim Hocksprung, jedoch noch nicht nahe genug (Fig. 220). Diese Sprungart bietet daher außer der leichten Ausführbarkeit keine weiteren Vorteile.

Fig. 220

Wesentlich günstiger ist die Schwerpunktlage beim Kehrsprung. Der Anlauf erfolgt wie bei dem schottischen Sprung, aber nicht mehr so schräg von der Seite; das Spreizbein wird jetzt mit gebeugtem Knie hochgerissen und das Sprungbein früher nachgezogen. In dem Augenblick, in dem die Lattenhöhe erreicht ist, streckt sich der Körper durch blitzschnelles Vorhochreißen der Hüften, wodurch der Körper mit dem Rücken waagerecht über die Latte zu liegen kommt. Durch diese zweite Streckung gelingt es, den Schwerpunkt so nahe wie möglich an die Latte heranzubringen. Da die Flugbahn bei dieser Sprungart sehr steil ist, muß nun der Körper möglichst schnell von der Latte weggebracht werden; dieses erfolgt durch eine schnelle Drehung um die Längsachse nach außen von der Latte weg, wodurch der Hitlerjunge auf einem Arm und dem Spreizbein landet.

Eine andere Möglichkeit bietet der Schnepper- oder Kreuzsprung. Der Anlauf erfolgt von vorn, nach dem Absprung wird das Sprungbein frühzeitig angehockt und folgt dem über die Latte geschobenen Spreizbein; über der Latte erfolgt die Streckung des Körpers durch Vorhochreißen der Hüften und ausgiebiges Hohlmachen des Kreuzes. Kopf und Schulter werden schnell von der Latte weg nach vorn gezogen. Gutes Landen auf den Beinen bedarf bei diesem Sprung eingehender Übung.

Leichter als der Kehr- und Schneppersprung ist für die meisten Hitlerjungen der Schersprung, auch amerikanischer Sprung genannt. Der Anlauf geschieht von schräg vorn (von rechts, wenn mit dem linken, von links, wenn mit dem rechten Bein abgesprungen wird), das Spreizbein wird leicht gebeugt, kräftig hochgerissen und

der Unterschenkel über die Latte geschoben, während das Sprungbein noch gestreckt herunterhängt. Bei dem Übergang über die Latte erfolgt die zweite Streckung durch ein Einwärtsdrehen des Körpers (Hüftschwung) nach der Latte zu (Fig. 221). Das Sprungbein wird kräftig nach oben nachgezogen und schert jenseits der Latte dicht an dem infolge der Körperdrehung tiefer hängenden Spreizbein vorbei. Durch die Drehung über die Latte landet der Springer wieder auf dem Sprungbein.

Fig. 221

Von allen diesen Sprungarten sucht sich jeder Hitlerjunge eine Sprungart heraus, die für ihn die günstigste ist. Viele werden über den schottischen Sprung nicht hinauskommen, doch sollte jeder HJ.-Sportwart bestrebt sein, seinen Hitlerjungen irgendeine von den genannten Sprungtechniken beizubringen. Hierzu gehört, daß jeder Hitlerjunge auch beim Hochsprung seine genaue Anlauflänge festlegt. Schwierig ist der Hochsprung sehr oft für die ländlichen Hitlerjungen, die ihn meistens wenig oder gar nicht ausgeübt haben und nicht die Fähigkeit besitzen, aus einem lockeren, flüssigen Anlauf heraus plötzlich ihre ganze Schnellkraft einzusetzen. Hier muß der HJ.-Sportwart mit den einfachsten Vorübungen (Hüpfen, Abspringen mit einem Fuß usw.) beginnen.

3. Stoß und Wurf.

Allgemeines: Bei den Wurfübungen unterscheidet man drei verschiedene Arten der Ausführung: Stoßen, Schleudern und Werfen.

Ist der Ablauf der Bewegungen bei den einzelnen Wurfübungen voneinander verschieden, so ist ihnen doch eins gemeinsam: jede Wurf-, Stoß- und Schleuderbewegung beginnt mit dem richtigen Einsatz des Körpers. Hiervon hängt die zu erzielende Leistung in erster Linie ab. Für den weniger Geübten ist es erstes Erfordernis, sein Augenmerk auf diese Mitwirkung des Körpers (Beine, Hüfte, Schulter) zu richten. Um den Einsatz und die Übertragung der Körpermasse auf das Wurfgerät richtig zu erlernen, muß der Anfänger den Stoß oder Wurf erst längere Zeit aus dem Stande üben. Ist dieses durch längeres Üben erreicht, so kann zum Ansprung, zur Drehung oder zum Anlauf übergegangen werden. Auch hier ist wieder der oberste Übungsgrundsatz

zu befolgen: niemals Leistung, sondern immer so lange den richtigen Ablauf der Bewegungsfolgen üben, bis alle Nervenreaktionen und Muskelbewegungen mechanisch erfolgen. Erst dann ist der Hitlerjunge in der Lage, Leistungen zu erzielen, die seiner körperlichen Veranlagung entsprechen.

a) Kugelstoßen.

Bedingungen für das HJ.-Leistungsabzeichen:

	Stufe A 15 Jahre	Stufe B 16 Jahre	Stufe C 17 Jahre und darüber
Kugelstoßen, 5 kg . .	6,00 m	6,75 m	7,50 m

Stoß- oder Ausgangsstellung.

Die Fußspitze des Schwungbeines berührt etwa einen halben Schritt vorwärts locker den Boden, ungefähr in Höhe der Ferse des Stand- (Stoß-) Beines. Beide Füße bilden zur Stoßrichtung einen rechten Winkel, beide Knie sind leicht gebeugt, der Oberkörper ist in der Hüfte abgewinkelt und mit rundem Rücken vornübergeneigt. Die Kugel liegt je nach Fingerkraft so hoch wie möglich auf den eng aneinanderliegenden Fingern der abgewinkelten Stoßhand, die Finger zeigen zum Kopf hin, der Daumen liegt unterhalb der Kugel; die Stoßhand mit der Kugel liegt dicht am Hals. Die der Stoßschulter entgegengesetzte Schulter zeigt in die Stoßrichtung, der freie Arm ist locker und leicht angehoben, das Körpergewicht ruht auf dem Stand- (Stoß-) Bein.

Der Stoß aus dem Stand.

Beim Stoß aus dem Stand folgen einander: Tiefes Beugen des Stand- (Stoß-) Beines, Zurückführen der Stoßschulter weit nach hinten unter Drehung um die Längsachse, Aufsetzen des Schwungfußes weit nach vorn, schnelles Vorhochreißen der Hüfte, Streckung beider Beine bzw. des ganzen Körper. Der Standfuß drückt sich kräftig vom Boden ab, es folgt die Verlagerung des Körpergewichtes auf das Schwungbein, das dadurch Standbein wird und durch dessen Stemmen — Streckbewegung und Ballenstand — der Auftrieb des Körpers nach oben erfolgt; jetzt erst folgt das schnellkräftige Vorschwingen der Stoßschultern unter Drehung um die vordere Schulter (nicht um die Wirbelsäule), sowie die federnde Streckung des Armes und der Hand.

Der Stoß mit Ansprung.

Zum Stoß mit Ansprung erfolgt die Aufstellung am hinteren Rand des 2,13 m großen Kreises in der oben beschriebenen Stoß- und

Ausgangsstellung. Der Ansprung wird eingeleitet durch Schwingen des Schwungbeines, das zuerst am Stand- (Stoß-) Bein vorbei weit nach hinten und dann nach vorn hochschwingt. Gleichzeitig mit dem Vorschwingen des Spreizbeines springt das Standbein mit gebeugtem Knie einen nicht zu großen Schritt nach vorn, wobei der Fuß flach über den Boden gezogen wird; während dieser Bewegung erfolgt nochmals eine schnelle Aushohlbewegung durch Zurückschwingen der Stoßschulter um die Längsachse (Wirbelsäule), woran sich der Ablauf der Bewegungen wie beim Stoß aus dem Stand anschließt (Fig. 222, 223).

Fig. 222

Fig. 223

b) Keulenweitwerfen.

Das Keulenwerfen ist von allen Wurfarten die einfachste und natürlichste Wurfübung. In der Wurfart des Kern- oder Steinwurfes ist die Wurfkeule durch ein anderes Gerät nicht zu ersetzen. Das Speerwerfen ist technisch viel schwerer, das Schlagballwerfen für Hitlerjungen nicht geeignet, da der Wurf mit dem zu leichten Gerät sehr oft zu Verletzungen im Ellbogen führt.

Der Weitwurf.

Bedingungen für das HJ.-Leistungsabzeichen:

	Stufe A 15 Jahre	Stufe B 16 Jahre	Stufe C 17 Jahre und darüber
Keulenweitwerfen . . 500 g in 10 m breiter Bahn	25,00 m	30,00 m	35,00 m

Beim Wurf aus dem Stand nehmen die Beine und der Oberkörper dieselbe Ausgangsstellung wie beim Kugelstoßen ein, die

rechte Schulter und Hüfte wird weit nach hinten zurückgedreht; der fast gestreckte Arm ist nach hinten zurückgenommen und liegt etwa waagerecht in Schulterhöhe. Die Wurfkeule liegt mit ihrem Knaufende, den Daumen und drei Finger fest umfassen, in der nach oben gedrehten Handfläche (siehe Fig. 224). Die Mitarbeit des Körpers erfolgt beim Keulenwerfen in derselben Weise wie beim Kugelstoß. Der Wurf wird eingeleitet durch Vorhochreißen der Hüfte, dem die Streckung der Beine, die Verlagerung des Körpergewichtes auf das vordere Bein, das schnelle Herumreißen der Schulter und das Führen des Armes über den Kopf folgt; erst zum Schluß erfolgt nach vollständiger Streckung des Körpers das Schlagen des Unterarmes und damit der Einsatz der Arm- und Handkraft (Fig. 225).

Fig. 224

Ein sicheres Geradeauswerfen bzw. Zielwerfen ist nur möglich, wenn die Keule über den Kopf gezogen wird. Erleichtert wird das Führen der Keule über den Kopf durch eine entsprechende Haltung der Wurfhand in der Auslage. Ist diese nach oben gedreht, d. h. zeigt die Handfläche nach oben, so wird hierdurch ein Vorbeiziehen der Wurfkeule seitlich von Kopf und Schulter vermieden.

Beim Wurf mit Anlauf ist darauf zu achten, daß der Übergang aus dem Anlauf in die Abwurfstellung glatt erfolgt und im Augenblick des Einsatzes des Körpers Hüfte, Schulter und Arm weit nach hinten zurückgenommen sind. Das Zurücknehmen dieser Körperteile muß schon im Anlauf vorbereitet werden.

Zuerst versucht der Hitlerjunge, aus einem kurzen Anlauf von drei Schritt in die Abwurfstellung hineinzuspringen. Ausgangs steht der Hitlerjunge auf dem linken Fuß und macht langsam zwei Schritte vorwärts (rechts, links); bei dem zweiten Schritt wird der linke Fuß beim Aufsetzen bereits etwas einwärts gedreht. Mit dem dritten Schritt springt der Hitlerjunge in die Abwurfstellung hinein. Das rechte Knie wird im Sprung angezogen, der rechte Fuß setzt im rechten Winkel zur Abwurfrichtung (also Fußspitze nach außen) mit der Ferse

Fig. 225

auf, und gleichzeitig werden Hüfte und Schulter zurückgenommen. Ohne diese Zurücknahme der Hüfte usw. bleibt der Wurf, da ihm die Mitarbeit des Körpers fehlt, kraftlos. Deshalb muß das Übersetzen des Beines und die gleichzeitige Zurücknahme der Schulter und der Hüfte mit diesem kurzen Anlauf solange geübt werden, bis der Übergang in die Abwurfstellung glatt und reibungslos vonstatten geht. Mit dem Bodenfassen des rechten Fußes und der Zurücknahme der Hüfte usw. ist die Abwurfstellng erreicht. Der linke Fuß faßt nun einen großen Schritt vorwärts-seitwärts Boden, und es folgt nur der Abwurf, wie er bereits beim Wurf aus dem Stand beschrieben wurde.

Erfolgt die Verbindung von Anlauf und Wurf mit genügender Sicherheit, so kann man den Anlauf langsam auf 5, 7, 9 Schritt usw. ausdehnen, wobei darauf zu achten ist, daß sowohl der Anlauf wie auch der Wurf nur mit halber Kraft ausgeführt werden. Wird der Anlauf noch weiter ausgedehnt, so ist jetzt zweckmäßigerweise der Punkt zu markieren, wo der linke Fuß beim vorletzten Schritt (bevor der rechte Fuß in die Abwurfstellung übersetzt) aufsetzt. Diese Stelle muß bei jeder Anlaufslänge sicher getroffen werden, wenn der Übergang in den Wurf glatt gelingen soll. Geht man nun zu einem längeren Anlauf über, so steigert man nach langsamerem Beginn den Lauf allmählich, um in den letzten Schritt mit voller Wucht in den Abwurf hineinzuspringen. Die Anlaufslänge beträgt etwa 15 m.

Bevor man zum Zielwurf übergeht, ist grundsätzlich der Weitwurf zu erlernen. Die Mindestentfernung, die jeder Hitlerjunge (über 17 Jahre) zu erreichen bestrebt sein muß, beträgt 35 m. Mit dem Weitwurf läßt sich auch sehr gut ein Zielwurf verbinden, wenn vom Werferstand aus gleichlaufend mit der Wurfrichtung ein etwa 10 m breiter Geländestreifen gezogen wird, in dem die Wurfkeule auftreffen muß. Hierdurch wird der Hitlerjunge zum Geradeauswerfen erzogen.

c) Keulenzielwerfen.

Bedingungen für das HJ.-Leistungsabzeichen:

	Stufe A 15 Jahre	Stufe B 16 Jahre	Stufe C 17 Jahre und darüber
Keulenzielwerfen aus dem Stand (500 g) im HJ.-Dienstanzug ohne Gepäck.	15 m (bis Kreismitte)	20 m (bis Kreismitte)	25 m (bis Kreismitte)

Ziel: Kreis mit 4 m Durchmesser, 5 Würfe, 3 Treffer.

Zum Zielwerfen kann man in einer Entfernung von 25 bis 30 m ein 3×4 m großes Rechteck, durch Bänder, Latten, Sägemehl usw. dargestellt, oder ein entsprechend großes Grabenstück oder einen Kreis von 4 bis 5 m Durchmesser usw. benutzen.

Zu Beginn des Zielwerfens wählt der HJ.-Sportwart erst eine Entfernung von 20 m. Der Hitlerjunge muß durch fleißiges Üben ein Gefühl dafür bekommen, wieviel Kraft er bei dieser Entfernung aufzuwenden hat.

Auch beim Zielwurf kommt es darauf an, daß die Keule gut über den Kopf gezogen wird. Vor allem darf die Keule nicht zu flach geworfen werden; der Hitlerjunge muß vielmehr bestrebt sein, die Keule in einem hohen Bogen zu werfen, so daß die Keule in möglichst steilem Winkel auftrifft und möglichst nahe an der Auftreffstelle liegen bleibt. Für die Wertung des Zielwurfes gilt die Auftreffstelle. Diese muß innerhalb des Rechtecks oder des Kreises liegen. Berührt eine Wurfkeule direkt aus der Luft den Rand des Rechtecks oder Kreises, so gilt der Wurf als Treffer, unabhängig davon, ob und wie weit die Keule nach dem Auftreffen rollt.

Erzielt ein Hitlerjunge regelmäßig von 5 Würfen 3 Treffer, so dehnt der Lehrer die Entfernung auf 25 m, später auf 30 m aus. Statt der größeren Entfernung kann das Zielwerfen auch dadurch erschwert werden, daß der Hitlerjunge 5 Würfe innerhalb einer bestimmten Zeit abgeben muß. Oder aber, der Hitlerjunge liegt auf dem Boden, springt zum Wurf auf und wirft sich nach dem Wurf wieder hin.

Sind die Hitlerjungen im Zielwerfen ziemlich sicher geworden, so kann man dazu übergehen, mit dem Zielwerfen das Üben schneller Auffassungsgabe zu verbinden. Der HJ.-Sportwart läßt 5 bis 10 Ziele in einem Halbkreis, 15 bis 25 m vom Werferstand entfernt, aufbauen. Die Ziele (am besten Pappscheiben) sind mit großen Nummern (1—10) versehen. Jede Nummer wird in verschiedener Entfernung aufgestellt. Vor dem Werferstand ist eine etwa ein Meter hohe Deckung (Erde, Bretter, Strohballen usw.) aufgebaut. Der Hitlerjunge liegt hinter der Deckung. Der Übungsleiter ruft ihm nun irgendeine Nummer zu, der Werfer springt auf, sucht die Nummer, wirft die Keule nach dem Ziel und wirft sich wieder hin. Trifft die Keule in einem Umkreis von 2 m von dem Ziel auf, so zählt der Wurf als Treffer. Dieses Zielwerfen schult die schnelle Auffassungsgabe und ist für die Hitlerjungen sehr anregend. Sieger ist, wer die meisten Treffer hat. In geeignetem Gelände können die Ziele auch in der Mitte von 2 m großen Trichtern (Durchmesser) aufgestellt werden; sie erleichtern das Werfen und die Feststellung der Treffer.

Ein geschicktes Zielwerfen erfordert der sog. Fensterwurf. Hier dient als Ziel ein Rechteck aus Holzlatten in einer Größe von etwa 2×3 m, das in einer Entfernung von 20 bis 25 m und in einer Höhe von 3 bis 4 m aufgestellt oder gehängt wird. Der Hitlerjunge muß nun die Keule durch dieses „Fenster" werfen.

Der Zielweitwurf ist eine weitere Steigerung des Zielwerfens. Hierzu teilt man den in der Wurfrichtung laufenden 10 m breiten Ge-

ländestreifen alle 5 m in Querstreifen (mit Bändern, Latten usw.) ein, z. B. von 25 m ab. Diese Querstreifen sind somit 10 m breit und 5 m tief. An den Längsseiten des Streifens sind jeweils alle 5 m die Entfernungen durch große Schilder gekennzeichnet, z. B. 25 m, 30 m, 35 m, 40 m, 45 m usw. Auf den Zuruf des Übungsleiters „25 bis 30" muß der Hitlerjunge in das Rechteck werfen, das durch die Zahlen 25 bis 30 m begrenzt ist; dasselbe gilt entsprechend bei dem Zuruf „40 bis 45" oder „35 bis 40" usw.

Wird das Zielwerfen aus dem Stand sicher beherrscht, so kann der HJ.-Sportwart dazu übergehen, das Zielwerfen aus dem Knien und dem Liegen üben zu lassen. Zur Erlernung des Werfens aus diesen Körperlagen sind die Ziele zunächst fortzulassen. Das Werfen aus dem Knien ist noch verhältnismäßig leicht zu lernen. Der Hitlerjunge (Rechtshänder) kniet auf dem rechten Knie, der linke Fuß ist etwa einen halben Schritt vorgesetzt; die Keule ruht in der rechten Hand (Fig. 226); zum Ausholen dreht er rechte Hüfte und rechte Schulter weit nach hinten, führt den rechten Arm (fast gestreckt) nach hinten, Handfläche nach oben, und beugt den möglichst gekrümmten Oberkörper in der Hüfte nach hinten ab. Der linke Fuß ist zur selben Zeit weit nach vorn gestellt worden, so daß das vordere Bein nur noch leicht gekrümmt ist (Fig. 227). Aus dieser Stellung schnellen nun Hüfte und Schulter wie beim Wurf aus dem Stand nach vorn, der Arm wird mit der Keule über den Kopf gezogen und diese mit der zuletzt eingesetzten Arm- und Handkraft nach vorn geworfen. Im Augenblick des Abwurfes geht der Oberkörper nach vorn mit (Fig. 228).

Fig. 226

Wird das Werfen aus dem Knien beherrscht, so kann zum Zielwerfen übergegangen werden; die Ziele sind für diese Wurfart in einer Entfernung von 15 bis 20 m aufzubauen.

Das Werfen aus dem Liegen ist verhältnismäßig schwierig und bedarf längerer Übung. Bevor zu dieser Wurfart übergegangen wird, muß grundsätzlich das Weit- und Zielwerfen aus dem

Fig. 227

Stand und den Knien beherrscht werden. Falsch ist es, wenn man aus dem Liegen mit gestrecktem Arm werfen will. Mit einer solchen Wurfart kann niemals ein sicheres Zielwerfen erreicht werden. Letzteres ist nur zu erreichen, wenn man aus dem Liegen sich blitzschnell zum Knien aufrichtet, die Keule wirft und sich ebenso schnell wieder hinwirft. Der Werfer zieht im Liegen das rechte Knie an, stützt die linke Hand auf, Ellbogen hoch; die Keule hält er wurfgerecht in der rechten Hand (Fig. 229). Nun drückt er sich mit beiden Händen ab und richtet sich mit dem Oberkörper auf, holt mit dem Wurfarm nach hinten aus (Fig. 230), wirft und läßt sich mit dem Wurf nach vornüber fallen. Während des Wurfes ruht das Körpergewicht auf dem rechten Knie, dem linken Knie und dem linken Fuß (Rist). Die Stellung der Beine (Knie) ändert sich durch das Aufrichten und Werfen nicht.

Fig. 228

Fig. 229

Außer dieser ist noch eine andere Wurfart aus dem Liegen möglich. Der Hitlerjunge nimmt Rückenlage ein, Füße in Wurfrichtung — die Wurfkeule hat er in der rechten Hand, die neben dem rechten Oberschenkel liegt. Zum Werfen richtet er den Oberkörper schnell auf, holt mit der rechten Hand erst rechts seitwärts, dann nach hinten aus und zieht die Keule über den Kopf. Nach dem Wurf rollt der Oberkörper sofort nach hinten ab.

Aus dem Liegen können naturgemäß keine weiten Entfernungen erreicht werden. Die Ziele sind bei dem Werfen aus dem Liegen in einer Entfernung von 10 bis 15 m aufzubauen.

Fig. 230

VII. Die Sportwettkämpfe der Hitler-Jugend.

1934 führte die Hitler-Jugend zum erstenmal Sportwettkämpfe in großen Maße mit all ihren Einheiten durch. Sie bewies damit, daß sie die Jugend nicht nur durch die Körperschule planmäßig ertüchtigen, sondern auch durch den sportlichen Wettkampf zu Kampf und Leistung erziehen will. Beides, kämpferische Haltung und Leistung, sind wesentliche Erziehungsgrundsätze der Hitler-Jugend. Wie im Berufswettkampf die beruflichen Leistungen, so sollen in sportlichen Wettkämpfen die körperlichen Leistungen gesteigert werden. Doch ist das Ziel der Hitler-Jugend nicht hohe oder Höchstleistung einzelner Hitlerjungen, sondern Leistungssteigerung aller Hitlerjungen. Die Hitler-Jugend ersetzt somit das Prinzip: Leistung der Besten um der Leistung willen durch den Grundsatz: Leistungssteigerung der gesamten deutschen Jugend um Deutschlands willen. Um dies zu erreichen, muß jeder Hitlerjunge und jeder Pimpf am Kampf teilnehmen, gleichgültig ob er 10 oder 18 Jahre alt ist, ob er hohe oder niedere Leistungen aufzuweisen hat. Diese Forderung ist aber nur zu erfüllen, wenn an Stelle von Einzelwettkämpfen, Mannschaftsmehrkämpfe durchgeführt werden. Die Hitler-Jugend ist folgerichtig diesen Weg gegangen. Ihre Kämpfe sind Mannschaftskämpfe. Träger des Wettkampfes ist die kleinste Einheit, im Jungvolk die Jungenschaft, in der Hitler-Jugend die Kameradschaft. Jeder Pimpf und Hitlerjunge nimmt an dem Kampf teil, aber er kämpft nicht für sich, sondern für seine Mannschaft, seine Kameradschaft bzw. Jungenschaft. Diese soll Sieger des Wettkampfes werden, und dazu trägt jeder einzelne Pimpf und Hitlerjunge mit seiner Leistung, so gut er kann, bei.

Er kann sich aber auch nicht — wie sonst bei Einzelkämpfen üblich — die Sportarten aussuchen, die er gerne bestreiten möchte. Die Sportwettkämpfe sind nicht nur Mannschafts-, sondern auch Mehrkämpfe, d. h. jeder Hitlerjunge muß an allen ausgeschriebenen Wettkampfübungen teilnehmen. Dadurch werden alle Hitlerjungen gleichmäßig durchgebildet. So sind die Sportwettkämpfe der Hitler-Jugend nicht Selbstzweck, sondern Mittel zum Zweck. Neben der Leistungssteigerung in der Schnelligkeit, Wurf- und Sprungfähigkeit, neben der Erziehung zur Härte und Entschlußkraft und neben der Willensschulung erziehen die Mannschaftsmehrkämpfe vor allem zur Kameradschaft, zum Aufgehen des Ichs in die Gemeinschaft. Damit hat die Hitler-Jugend auch auf dem Gebiet des Sportes das sozialistische Prinzip: „Vom Ich zum Wir" in die Tat umgesetzt.

Die Bedingungen.

Die Bedingungen bestehen für das Jungvolk und die Hitler-Jugend aus je einer Lauf-, Sprung- und Wurfübung. Ihre Erweiterung durch Luft- bzw. Kleinkaliberschießen, Gepäckmarsch, Hindernislauf und Schwimmen ist im Interesse einer vielseitigen Ertüchtigung wünschenswert und auch vorgesehen, sobald der allgemeine Ausbildungsstand der Hitlerjugend es zuläßt und die technischen Schwierigkeiten (Beschaffung von Schießständen, Hindernisbahnen usw.) beseitigt sind.

Aufbau und Gliederung der Sportwettkämpfe.

Die Sportwettkämpfe werden in folgender Reihenfolge durchgeführt:

1. innerhalb des Fähnleins bzw. der Gefolgschaft,
2. innerhalb der Jungbanne bzw. Banne,
3. innerhalb des Gebietes,
4. innerhalb des Reiches.

Träger und Veranstalter des ersten Ausscheidungskampfes ist das Fähnlein bzw. die Gefolgschaft. Alle 9 Jungenschaften bzw. Kameradschaften kämpfen miteinander um den Sieg. Die beste Jungenschaft bzw. Kameradschaft innerhalb des Fähnleins bzw. der Gefolgschaft erwirbt mit ihrem Sieg die Berechtigung zur Teilnahme an den Sportwettkämpfen des Jungbannes bzw. Bannes.

Den zweiten Ausscheidungskampf führt der Jungbann bzw. Bann durch. Die beste Jungenschaft bzw. Kameradschaft des Jungbannes bzw. Bannes hat die Berechtigung, an den Sportwettkämpfen des Gebietes teilzunehmen.

Das Gebiet führt sowohl für das Jungvolk als auch die Hitlerjugend die letzten Ausscheidungskämpfe durch. Die beste Jungenschaft bzw. Kameradschaft eines Gebietes nimmt an den Endkämpfen innerhalb des Reiches teil.

Die Sieger in den Endwettkämpfen, d. h. die beste Jungenschaft und die beste Kameradschaft innerhalb des ganzen Reiches erhalten einen von dem Reichsjugendführer gestifteten Wanderehrenpreis.

Die Wertung.

Die Jungenschaften und Kameradschaften treten in voller Stärke zu den Sportwettkämpfen innerhalb des Fähnleins bzw. der Gefolgschaft an. Der Jungenschafts- und Kameradschaftsführer hat unter allen Umständen an den Wettkämpfen teilzunehmen. Gewertet wird die Leistung des Führers (ohne Rücksicht auf ihre Höhe) und die neun Besten der Jungenschaft bzw. Kameradschaft.

An den Jungbann bzw. Bann-, Gebiets- und den Endwettkämpfen nehmen die siegreichen Jungenschaften und Kameradschaften jeweils nur mit ihrem Jungenschafts- und Kameradschaftsführer und den neun besten Pimpfen und Hitlerjungen teil.

Vorbereitung, Durchführung und Ausgestaltung der Wettkämpfe.

Zur Vorbereitung der Wettkämpfe, die dem betr. Führer der Einheit selbst oder seinem Sportwart obliegt, gehören:

Rechtzeitige Festsetzung und Bekanntmachung der Wettkämpfe.
Sicherung und Vorbereitung des Sportplatzes (Lauf-, Sprung- und Wurfbahnen).
Bereitstellung der notwendigen Sportgeräte (Stoppuhren, Bandmaße, Wurfkeulen, Spaten, Harken usw.).
Organisation des Kampf- und Schiedsgerichtes und des Wertungsausschusses.
Vorbereitung der Wettkampfkarten und Startnummern.
Vorbereitung und Ausschreibung der Rahmenwettkämpfe und Vorführungen.
Beschaffung von Unterkunft und Verpflegung der Wettkämpfer (falls erforderlich).
Beschaffung von Urkunden für die beste Kameradschaft und Jungenschaft und Einzelkämpfer.
Vorbereitung eines würdigen Abschlusses der Wettkämpfe.

An Kampfrichtern werden benötigt:

für jede Laufbahn: ein Starter, ein Zielrichter, soviel Zeitnehmer wie Läufer, ein Schreiber;
für jede Sprungbahn: zwei Kampfrichter (einer am Sprungbalken, einer an der Grube), ein Harker, ein Schreiber;
für jede Wurfbahn: drei Kampfrichter (einer am Abwurf, zwei im Wurffeld), ein Schreiber.

Bei mehreren Lauf-, Sprung- und Wurfbahnen ist je ein Obmann für Lauf, Sprung und Wurf einzusetzen, dem die betr. Kampfrichter unterstellt sind.

Das Schiedsgericht setzt sich aus drei Fachkundigen (Sportlehrer, HJ.-Führer usw.) zusammen.

Der Wertungsausschuß ist je nach der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften zu besetzen. Er ist einem Leiter zu unterstellen, der das Ergebnis der Ausrechnungen auf jeder Wettkampfkarte abzeichnet. Die Mannschaftsmehrkämpfe werden in Lauf, Sprung und Wurf gleichzeitig abgewickelt: Die Jungenschaften bzw. Kameradschaften werden auf die vorhandenen Lauf-, Sprung- und Wurfbahnen verteilt, z. B. bei zwei Laufbahnen werden vier Jungenschaften für den Lauf, bei drei Wurfbahnen drei Jungenschaften für den Wurf und bei drei Weitsprungbahnen drei Jungenschaften für den Sprung eingeteilt; so können zehn Mannschaften gleichzeitig die Wettkämpfe durchführen. Hat eine Kameradschaft bzw. Jungenschaft eine Wettkampfübung beendet, so führt der Kameradschafts- bzw. Jungenschaftsführer seine Jungen zu dem Stand, der frei oder am geringsten besetzt ist. Er

meldet sich dort bei dem betr. Kampfrichter und gibt diesem seine Wettkampfkarte ab.

Die Mannschaftsmehrkämpfe geben den Zuschauern nicht den Anreiz wie andere leichtathletische Wettkämpfe; bei diesen erwartet das Publikum von den ihm bekannten Wettkämpfern ganz besondere Leistungen. Anders bei den Mannschaftsmehrkämpfen; hier sieht der Zuschauer eine große Anzahl von Wettkämpfern auf dem Platz, die laufen, springen und werfen, und an deren Leistungen er keinerlei Anteilnahme hat, da er keinen Vergleichsmaßstab hat. Aus diesem Grunde sind die Mannschaftskämpfe nicht geeignet, das Interesse großer Zuschauermassen zu erwecken. Diesen muß etwas anderes geboten werden. Dazu dienen gymnastische Vorführungen, Spiele jeglicher Art mit und ohne Gerät, Hindernisstaffeln, Führerstaffeln, Vorführungen in Bodenturnen, Freiringen, Boxen, Kugel- und Medizinballübungen, Luftgewehrschießen auf Luftballons, Zeltbau, Morsen, Blinken, Winken, Hindernisreiten, Luftschutzübungen, Modellfliegen usw. Außerdem können die Veranstalter noch Einzelwettkämpfe für besonders veranlagte Hitlerjungen und Pimpfe und besondere Wettkämpfe für Führermannschaften ausschreiben.

Beispiel für die Durchführung eines Sportwettkampfes innerhalb eines Bannes und Gebietes.

S o n n a b e n d :

Eintreffen der Mannschaften im Laufe des Nachmittags, Melden beim Quartieramt, Unterbringung der Teilnehmer in Privat- oder Massenquartieren, Verpflegung in Privatquartieren.

A b e n d s : Begrüßung und Feier.

10 Uhr: Zapfenstreich auf dem Marktplatz.

Uhr	S o n n t a g :
5,30	Wecken, anschließend Kaffee in den Quartieren.
6,45	Antreten der Mannschaften auf dem Sportplatz. Verteilen der Startnummern und der Wettkampfkarten.
7,00—10,00	Durchführung der HJ.-Mannschaftsmehrkämpfe.
10,00—13,00	Durchführung der DJ.-Mannschaftsmehrkämpfe. (Nehmen soviel Mannschaften an den Wettkämpfen teil, oder stehen nicht genügend Lauf-, Sprung- und Wurfbahnen zur Verfügung, daß die vorgesehene Zeit für die Abwicklung der Wettkämpfe nicht reicht, so müssen die HJ.- und DJ.-Wettkämpfe zu gleicher Zeit auf verschiedenen Plätzen durchgeführt werden.)
13,00—15,00	Mittagspause, Verpflegung in Privatquartieren.

Nachmittags: **Schauvorführung und Rahmenwettkämpfe.**

15,00	Einmarsch sämtlicher Teilnehmer, Aufstellung auf dem Sportplatz, Fahnenhissen, Singen des HJ.-Liedes.
15,10	Begrüßung der Gäste und Teilnehmer durch den Veranstalter.
15,15	Gymnastische Vorführungen: Medizinball und Kugelübungen.
15,25	Einzelkampf: 100-m-Lauf und Weitsprung für Führer.
15,30	Keulenmannschafts-Weitwerfen und -Zielwerfen.
15,40	Führerstaffel.
15,45	Jungvolk: Bunter Rasen.
16,00	Luftballonschießen mit Luftgewehr.
16,10	Motorradvorführungen.
16,20	Bodenturnen.
16,35	Kampfball, Völkerball.
16,40	20×½-Rundenstaffel für Gefolgschaften oder Banne.
16,55	Hindernisstaffel in Uniform mit anschließendem Luftgewehrschießen auf umfallende Ziele.
17,10	Zeltauf- und -abbau (Deutsches Jungvolk).
17,20	Winken durch Marine-HJ.
17,25	Boxen und Freiringen.
17,35	Handball.
17,45	Hindernisreiten (Deutsches Jungvolk).
17,50	4×100-m-Staffel für HJ. und DJ.-Führer.
18,00	Abschluß, Preisverteilung.

B. Kleinkaliber- und Luftgewehrschießen.

Allgemeines

Der Schießsport mit Kleinkaliber- und Luftgewehr ist im Dritten Reich wichtigster „Volkssport“ geworden. Ihn im besonderen Maße zu pflegen und hohe Durchschnittsleistungen zu erreichen, ist vornehmliche Aufgabe der Hitlerjugend.

Der Schießsport verlangt größte Zusammenfassung und Beherrschung aller körperlichen und geistigen Kräfte.

Er erzieht zur inneren und äußeren Ruhe und Kaltblütigkeit, weckt und fördert Entschlossenheit und Selbstvertrauen des Schützen. Durch die notwendige Ein- und Unterordnung auf dem Schießstand fördert der Schießsport die Disziplin und Kameradschaft. Zur Ausübung des Schießsportes werden in der Hitlerjugend folgende Schußwaffen verwendet:

1. Für Hitlerjungen über 16 Jahren das Kleinkalibergewehr (Deutsches Sportmodell, Kal. 5,6 mm).
2. Für Hitlerjungen unter 16 Jahren:
   a) das Diana-Luftgewehr,
   b) das Luftgewehr Haenel „Modell 33 Junior“.
   c) das Luftgewehr „Mars Junior“.

Alle Ziel- und Schießübungen sowie der ganze Schießbetrieb sind für Kleinkaliber- und Luftgewehre die gleichen.

Die Schießentfernung beträgt beim

K.K.-Gewehr . . . . 50 m,
Luftgewehr „junior“ . . . . 8—10 m,
schweres Modell . . . . 15—20 m.

Während das Schießen mit K.K.-Gewehren nur auf polizeilich abgenommenen Schießständen unter Berücksichtigung besonderer Sicherheitsmaßnahmen stattfinden darf, kann mit dem Luftgewehr im Freien und in geschlossenen Räumen ohne besondere polizeiliche Genehmigung geschossen werden. Beim Luftgewehrschießen ist aber folgendes zu beachten:

1. Der Schießkasten muß derart angebracht sein, daß ein Fehlschuß keinen Schaden anrichten kann.
2. Die Anzeiger müssen sich wenigstens 3 m seitlich des Schießkastens aufhalten.

Luftgewehre durchschlagen z. B. Fensterglas noch auf 75—100 m.

Ausbildungsgang

Die Ausbildung beginnt damit, daß der HJ.-Schießwart die Waffe erklärt und dem Hitlerjungen das Zusammenwirken der einzelnen Teile (beim K.K.-Gewehr) erläutert.

Dann folgt in leicht verständlicher Form der Vorgang in der Waffe beim Schuß und die Visiereinrichtung. Der Begriff Zielen ist am geeigneten Anschauungsmaterial (Kimme und Korn aus Holz oder Pappe) eingehend durchzusprechen, desgl. die Zielfehler. Nach Möglichkeit bedient sich der Lehrer stets einer Wandtafel, da sich das geschriebene Wort besser einprägt als das gesprochene Wort.

Die Scheiben sind gleichfalls zu erklären.

Später ist dann der Verlauf der Geschoßbahn durchzunehmen, auch hier möglichst anschaulich. Durch einen geworfenen Ball oder Stein kann man die Gestalt der Flugbahn des Geschosses zeigen, gleichfalls die Einwirkungen des Luftwiderstandes und der Schwerkraft.

Gleichzeitig setzt die praktische Ausbildung im Zielen, Abkrümmen und in den Anschlagsarten ein.

Danach werden die einzelnen Tätigkeiten zusammengefaßt.

Hat der Hitlerjunge in allen diesen Dingen Sicherheit erlangt, so wird mit dem Schießen, zunächst am Anschußtisch, begonnen.

Die Sehschärfe der Hitlerjungen ist zu Beginn der Ausbildung einer Prüfung zu unterziehen. Erforderlichenfalls muß der betreffende Hitlerjunge zur Verordnung einer Brille zum Arzt geschickt werden.

Die Schießfertigkeit verlangt die allergrößte Ruhe und Konzentration. Jeder Lehrer, der Schießausbildung treibt, muß sich daher von vornherein darüber klar sein, daß er durch scharfe Worte den Hitlerjungen bei der Schießausbildung einschüchtert und ihm die zum Zielen und Schießen notwendige Ruhe nimmt.

Er muß also bei dem Hitlerjungen die Freude am Schießdienst dadurch wecken, daß er ihm Selbstvertrauen gibt, außerdem muß er jedem Hitlerjungen den Stoff in so faßlicher Form bringen, daß er ihn mühelos in sich aufnimmt.

Kleinliche Verbesserungen des Anschlages sind zu vermeiden, wenn der Schütze auch mit einem nicht ganz einwandfreien Anschlag gute Schießleistungen erzielt.

I. Waffenlehre.

1. Das Kleinkalibergewehr (Deutsches Sportmodell)

Korn
Stockattrappe
Lauf
Oberring
Unterring
Handschutz
Schaft
Visierfuß
Visierklappe
Visierschieber
Hülsenkopf
Verbindungsschraube
Patroneneinlage
Schlagbolzen
Kammerstengel
Abzug
Sicherung
Kreuzschraube
Handstütze
Kolbenhals
Ausfräsung f. d. Riemen
Stempelplatte
Kolben
Kolbenkappe

Fig. 231

Beschreibung.

Als Schießgerät wird in der Hitlerjugend vornehmlich das Kleinkaliberdewehr „D.S.M." mit Kaliber 5,6 mm verwandt.

Es unterliegt dem Gesetz für Schußwaffen und Munition (siehe Anhang).

G e w i c h t : 3,5 kg (ohne Riemen).

Abzug: Mit Druckpunkt, der Abzug hält mindestens 1 kg.

Visierung: Offene Visierung, Dreieckskimme und freistehendes Dachkorn. Diopter, Gläser und Zielfernrohre sind verboten.

Das Kleinkalibergewehr (Fig. 231) besteht aus:

1. Lauf,
2. Visiereinrichtung,
3. Verschluß,
4. Schaft,
5. Handschutz,
6. Beschlag.

Zu jedem Gewehr gehört außerdem das Zubehör.

Lauf.

Der Lauf ist eine äußerlich gebräunte Röhre aus Stahl. Die vordere Öffnung heißt Mündung, die hintere Laufmundstück. Im Lauf wird die Patrone zur Entzündung gebracht und dem Geschoß Bewegung

und Richtung verliehen. Der Lauf ist mit seinem hinteren Ende in den Hülsenkopf eingeschraubt.

Die Bohrung des Laufes — Seele genannt — besteht aus dem langen gezogenen Teil und dem kurzen, nicht gezogenen Patronenlager. In die Seelenwände des gezogenen Teiles sind 4 Züge eingeschnitten. Die zwischen den Zügen stehengebliebenen Teile heißen Felder. Der Durchmesser des Laufes, von Feld zu Feld gemessen, wird Kaliber genannt. Er beträgt beim Kleinkalibergewehr 5,6 mm. Vor dem Patronenlager steigen die Felder erst allmählich bis zur vollen Höhe an, um den Eintritt des Geschosses in den gezogenen Teil des Laufes zu erleichtern.

Die Züge winden sich nach rechts fast 1½mal um die Seelenachse, das ist eine durch die Mitte des Laufes gedachte Linie. Die Züge geben dem Geschoß die Drehung um seine Längsachse, den Drall.

Das Patronenlager besteht aus dem Lager für die Patronenhülse und dem Übergangsteil für das Geschoß.

Visiereinrichtung.

Die Visiereinrichtung ist auf dem Lauf befestigt. Sie dient zum Zielen und besteht aus Visier und Korn.

Die Teile des Visiers sind: Visierfuß, Visierstift, Visierklappe und Visierschieber. Er wird mit Hilfe des Drückers mit Drückerfeder auf die Visiermarke eingestellt.

Der Visierstift verbindet die Visierklappe mit dem Visierfuß.

Der obere Rand des Visiers heißt Visierkamm, in ihm ist ein dreieckiger Ausschnitt, die Kimme angebracht.

Das Korn ist mit seinem Kornfuß in die Kornwarze des Kornhalters eingeschoben. Der Kornhalter ist eine Röhre, die auf den Lauf geschoben ist.

Verschluß.

Der Verschluß bewirkt den möglichst gasdichten Abschluß des Laufes nach rückwärts, die Zuführung und Entzündung der Patronen sowie das Ausziehen und Auswerfen der Patronenhülsen nach dem Schuß.

Die Teile des Verschlusses sind:

1. Hülse mit Schloßhalter und Auswerfer,
2. Schloß,
3. Abzugseinrichtung.

Die Hülse mit Schloßhalter und Auswerfer nimmt das Schloß auf. Ihre Teile sind:

Hülsenkopf,
Patroneneinlage,
Kammerbahn,
Kreuzteil.

Der Schloßhalter begrenzt mit dem Haltestollen die Rückwärtsbewegung des Schlosses. Schloßhalter und Auswerfer sind durch die Schloßhalterschraube mit der Hülse beweglich verbunden.

Die Teile des Schlosses sind:

Kammer mit Kammerstengel und Knopf,
Schlagbolzen mit Schlagbolzenfeder,
Schlößchen,
Sicherung,
Schlagbolzenmutter,
Auszieher mit Auszieherring und Auszieherkralle.

Die Kammer schließt den Lauf nach hinten ab.

Der Schlagbolzen entzündet die Patrone.

Die Schlagbolzenfeder bewirkt das Vorschnellen des Schlagbolzens.

Das Schlößchen nimmt die Sicherung auf und verbindet die übrigen Schloßteile mit der Kammer.

Die Sicherung verhindert bei rechts gelegtem Sicherungsflügel das Losgehen des Schusses und das Öffnen des gespannten Kleinkalibergewehres und ermöglicht bei hochgestelltem Sicherungsflügel das Auseinandernehmen des Schlosses.

Die Schlagbolzenmutter verbindet alle Schloßteile miteinander und dient zum Spannen des Schlosses.

Der Auszieher, durch den Ring drehbar mit der Kammer verbunden, erfaßt mit seiner Kralle die Patrone beim Vorführen des Schlosses. Beim Öffnen des Schlosses entfernt er die Patronenhülse aus dem Lauf.

Abzugseinrichtung.

Die Abzugseinrichtung dient zum Abziehen.

Ihre Teile sind:

Abzugsgabel mit Abzugsstollen,
Abzug,
Abzugsfeder,
Abzugsbügel.

Der Schaft

besteht aus Kolben, Kolbenhals und dem langen Teil, in dem der Lauf gelagert ist. Er ermöglicht die Handhabung des Kleinkalibergewehres.

Der Handschutz

liegt über einem Teil des Laufes und dient zum Schutz der Hand bei heißgeschossenem Lauf.

Der Beschlag.

Teile des Beschlages sind u. a.:

Oberring und Unterring,
Verbindungs- und Kreuzschraube,
Stempelplatte,
Kolbenkappe.

Der Beschlag verbindet Schaft und Lauf miteinander.

Zum Zubehör gehören:

Riemen,
Stock zum Zusammensetzen der Gewehre,
Mündungsschoner.

2. Die K.K.-Patrone

besteht aus der Hülse, dem Zündsatz, der Pulverladung und dem Geschoß. Die Hülse ist aus einem Stück gestanzt. Der Zündsatz befindet sich bei der Kleinkaliberpatrone im Rande des Patronenbodens. Man spricht von einer sogenannten Randfeuerzündung, da der Schlagbolzen auf dem Rande auftrifft. Bei einer Zentralfeuerzündung befindet sich der Zündsatz in der Mitte des Patronenbodens und schlägt auch hier der Schlagbolzen auf.

Die drei Hauptsorten der K.K.-Patrone sind:

1. 22 lang für Büchsen (Normalpatrone) I. für 50 m, Packung rot,
2. 22 lang für Büchsen (schwache Ladung) II. bis 25 m, Packung blau,
3. Zimmerpatrone (extra schwache Ladung) III. bis zu 20 m, Packung hellblau.

Die Schußweite der Normalpatrone beträgt 1200 m. Sie hat tödliche Wirkung bis zu 300 m.

Die Scheibe.

Die Hitlerjugend beschießt die „Deutsche Kleinkaliber-Ringscheibe" (HJ.-Scheibe).

Diese ist etwa 33 cm im Quadrat groß und hat 12 Ringe. Die Ringbreite beträgt 1 cm.

Die Ringe 1—6 liegen im Weißen, 7—12 im Schwarzen. Der schwarze Teil der Scheibe ist der Spiegel.

Die Scheibe ist für ein Schießen auf 50 m berechnet.

Beim Schießen der Bedingungen des Leistungsabzeichens der Hitlerjugend wird die feste Scheibe auf Karton beschossen, beim sonstigen Schießen die einfache Papierscheibe.

3. Pflege, Aufbewahrung und Reinigung der Kleinkalibergewehre

a) Allgemeines.

Der Hitlerjunge ist zur vorschriftsmäßigen Behandlung seines K.K.-Gewehrs verpflichtet und hat die Bestimmungen über die Behandlung der K.K.-Gewehre genau zu kennen und peinlich zu befolgen. Er muß wissen, daß die Leistungsfähigkeit seiner Waffe von der Beschaffenheit und Behandlung abhängt.

Die K.K.-Gewehre sind stets unter Verschluß (möglichst in einem Gewehrschrank) an einem trockenen, staubfreien Ort, nicht in der Nähe eines geheizten Ofens, entspannt aufzubewahren.

Besonders vor Beschädigung, Verrostung und Beschmutzung sind die Gewehre in acht zu nehmen. Mit großer Sorgfalt müssen Visiereinrichtung und Laufinneres behandelt werden. Vor jedem Schießen ist nachzusehen, ob nicht Fremdkörper (Sandkörner oder dgl.) in den Lauf gedrungen sind. Ein Schuß mit verstopfter Mündung kann schwere Verletzungen des Schützen und der Umstehenden zur Folge haben. Verbeulte oder verschmutzte Patronen dürfen nicht geladen werden.

Dem Schützen ist es strengstens verboten, irgendwelche Ausbesserungen an den K.K.-Gewehren vorzunehmen.

Beschädigungen des K.K.-Gewehres und Unregelmäßigkeiten hat er dem Schießlehrer zu melden.

b) Reinigungsregeln.

Das Gewehr muß grundsätzlich unmittelbar nach jedem Gebrauch und vor allen Dingen nach jedem Schießen gereinigt werden. Die Reinigung findet auf dem Schießstand oder im Standort und stets unter Aufsicht statt. Um auf dem Schießstand ein unbeaufsichtigtes Reinigen auszuschließen, müssen alle Reinigungsmittel unter Verschluß gehalten werden. Vor dem Schießen ist der Lauf zu entölen, nach dem Schießen sofort ölen.

c) Reinigungsmittel.

a) Der Wischstock mit auswechselbarem Wischerende, Borstenbürste, Flachswerk, Reinigungslappen, Reinigungsöl oder -fett.

b) Die Reinigungskette mit Doppelhaken, Reinigungsdochte, Reinigungsbürste und Ölbürste sowie Öltropfer.

Der Wischstock ist im Griff leicht drehbar, damit er dem Drall der Züge folgen kann. Als Reinigungsöl dienen gutes Knochenöl oder handelsübliche Waffenöle bzw. -fette (Fig. 232).

d) Ausführung der Reinigung.

Das K.K.-Gewehr wird mit aufgesetztem Mündungsschoner (Deckel offen) mit dem Lauf nach oben und dem Kolben zum Schützen quer auf einen Tisch gelegt. Rechts neben das Gewehr legt der Schütze einen Reinigungslappen. Sodann wird das Schloß herausgenommen und auf den Reinigungslappen gelegt, beim „D.S.M." mit hochgestelltem Sicherungsflügel.

Reinigung des Laufes mit Wischstock.

Es wird zunächst ein schwaches, reichlich geöltes Werkpolster langsam vom Patronenlager aus durch den Lauf geführt, um die darin befind-

Fig. 232

lichen Pulverrückstände zu beseitigen. Danach erfolgt das Reinigen mit einem frischen, trockenen Werkpolster. Dieses muß so stark sein, daß es in die Ecken der Züge folgt, damit es die noch im Lauf befindlichen Rückstände vollständig beseitigt. Der Reinigungsstock darf nur soweit durch den Lauf geführt werden, daß er etwa ½ cm aus der Mündung heraustritt.

Der Reinigungsstock wird mehrere Male langsam hin und her geführt. Dieses Verfahren wird solange fortgesetzt, bis das Laufinnere vollständig sauber ist, was man daran erkennt, daß das Werkpolster sauber aus dem Lauf kommt. Bei Bedarf ist das Polster zu erneuern. Man prüft schließlich durch Hineinsehen in den Lauf (indem man ihn gegen den Himmel richtet), ob er vollständig sauber ist.

Die Reinigung mit der Reinigungskette geschieht sinngemäß wie mit dem Reinigungsstock. Grundsätzlich wird die Kette von der Hülsenbrücke aus durch den Lauf gelassen. Beim Durchziehen durch den Lauf wird die Waffe mit dem Kolben auf den Boden gesetzt; während die linke Hand zwischen Ober- und Unterring faßt, zieht die rechte Hand unter wiederholtem Vorgreifen die Kette durch den Lauf und wickelt sie sich dabei gleichzeitig um die Hand. Reibungen der Kette am Mündungsschoner sind zu vermeiden. — Beim Einölen des Laufinneren mit der Ölbürste oder Reinigungsbürste ist darauf zu achten, daß beide Haken in die Öse der Bürste eingehakt sind. Zum Einölen des verschmutzten Laufes dient die Reinigungsbürste, zum Nachölen des gereinigten Laufes die Ölbürste. Der Docht wird stets trocken durch den Lauf gezogen. Es sind stets nur 10 Fäden = ½ Docht zu verwenden. Das Schloß ist auseinanderzunehmen, zu reinigen und wieder einzuölen.

Folgen schlechter Reinigung.

Schon einmaliges Unterlassen der Reinigung des Laufes nach dem Schießen kann zu Rostbildung an den Laufwänden führen. Hierdurch wird der Lauf im Inneren aufgerauht (Rostnarben), was sich auch durch Nachreinigen nicht wieder ganz beseitigen läßt. Schlechte Schußleistungen sind die Folge. Auch das Patronenlager wird durch Rost rauh, die Hülse läßt sich dann nur schwer entfernen. Wird die Reinigung mehrmals unterlassen, schlecht oder verspätet vorgenommen, so werden die Beschädigungen im Lauf immer stärker, so daß gute Schußleistungen mit einem solchen Kleinkalibergewehr nicht mehr zu erzielen sind.

Reinigung der äußeren Teile.

Der Schaft muß von Zeit zu Zeit gefirnißt werden, damit er sich nicht verzieht. Der Firnis wird mit dem Handballen eingerieben, bis die Holzteile blank sind. Die gebräunten Eisenteile, insbesondere Visier und Korn, dürfen nur mit einem weichen Öllappen abgetupft werden.

4. Das Diana-Luftgewehr.

Beschreibung.

Das Diana-Luftgewehr ähnelt äußerlich dem K.K.-Gewehr. Das Gewicht ist etwas geringer. Schäftung und Abzugseinrichtung sowie Sicherung, Beschlag und Zubehör sind die gleichen. Der Hauptunterschied vom K.K.-Gewehr besteht darin, daß der hintere Laufteil einen Zylinder enthält, in dem sich ein Kolben bewegt, der mit einer starken Spannfeder verbunden ist.

Der eigentliche Lauf ist gezogen. Kammer mit Kammerstengel und -knopf fehlen.

Unter dem Vorschaft befindet sich der mit der Spannfeder ebenfalls verbundene Spannhebel mit Sicherungsknopf. Neben dem Visier am Laufmundstück liegt die Lademuschel, die ein Ladehebel öffnet und schließt (Fig. 233).

Munition.

Aus dem Diana-Luftgewehr dürfen nur Bleikugeln, sogenannte Diabolokugeln, verschossen werden (Fig. 234).

Fig. 234

Fig. 233

Scheiben (für alle Luftgewehre gleich).

Als Scheiben kommen auf kurze Entfernungen bis 10 m nur die kleinen 12er-Ringscheiben zur Verwendung. Der Durchmesser derselben beträgt 12 cm. Der Abstand von Ring zu Ring ½ cm. Den „Spiegel“ bilden die Ringe 10, 11 und 12. Der Spiegel ist schwarz.

Auf Entfernungen von 15—20 m ist eine größere Scheibe mit 16,8 cm Durchmesser und 7/10 cm Ringabstand zu benutzen.

Spannen und Laden.

Nach Herunterdrücken des Sicherungsknopfes des Spannhebels wird dieser nach unten abgeknickt und unter Zurückdrücken der Spannfeder so weit zurückgezogen, bis ein hörbares Knacken erfolgt. Danach wird er wieder in seine Ruhelage zurückgeführt. Das Gewehr ist nun gespannt.

Zum Spannen umfaßt die rechte Hand den Kolbenhals, der Kolben wird unter Anziehen des rechten Beines in die rechte Leiste gedrückt, die linke Hand führt die Spannbewegung aus. Zum Laden wird der Ladehebel so weit in Richtung auf die Mündung bewegt, bis die Lademuschel offen liegt, dann wird die Kugel eingelegt und die Lademuschel wieder geschlossen.

Vorgang beim Schuß.

Durch das Zurückziehen des Abzuges gibt die Abzugsnase die zusammengedrückte Spannfeder frei, diese schnellt mit dem mit ihr verbundenen Kolben nach vorn. Die im Zylinder befindliche Luft wird hierdurch stark zusammengepreßt und treibt die Kugel aus dem Lauf.

5. Das Haenel-Luftgewehr, Modell 33 „Junior".

Beschreibung.

Die äußere Form, Schäftung, Visier und Abzugseinrichtung sowie Sicherung, Beschlag und Zubehör entsprechen dem Kleinkalibergewehr. Das Gewicht ist das gleiche wie das des Diana-Luftgewehres. Der Lauf ist gezogen.

Kammerstengel mit Knopf ist wie beim Kleinkalibergewehr vorhanden.

Das Gewehr ist für Magazinladung eingerichtet. Die Magazinladeeinrichtung befindet sich im Vorschaft unterhalb des Visiers. Das Magazin umfaßt 6 Kugeln (Fig. 235).

Der Unterschied vom Diana-Luftgewehr besteht auch noch in der Art des Spannens und Ladens.

Magazin
Magazin-Hebel
Kammer-Knopf

Fig. 235

Munition.

Aus dem Haenel-Luftgewehr dürfen auch nur Bleikugeln, und zwar sogenannte „Punktkugeln Marke Haenel", verschossen werden.

Spannen und Laden.

Beim Einsetzen des gefüllten Magazins in den Schaft ist darauf zu achten, daß die Magazinhaltefeder richtig einschnappt.

Das Gewehr wird dann mit der linken Hand unter dem Schwerpunkt erfaßt und mit schräg nach links oben gerichtetem Lauf mit dem Kolben auf den rechten Oberschenkel gestützt. Dann zieht die rechte Hand unter Erfassung des Kammerknopfes den Kammerstengel, der hier gleichzeitig Spannhebel ist, unter gleichzeitiger Linksdrehung so weit zurück, bis ein hörbares Knacken erfolgt. Hierauf wird der

Kammerstengel wieder nach vorn geführt und rechts herumgelegt. Durch das Spannen des Gewehres wird gleichzeitig eine Kugel aus dem Magazin in die Lademuschel befördert. Das Gewehr ist nunmehr geladen und gespannt.

Der Vorgang beim Schuß ist der gleiche wie beim Diana-Luftgewehr.

6. Das Mars-Luftgewehr

Beschreibung: Das Mars-Luftgewehr ist äußerlich den beiden vorbeschriebenen Luftgewehren ähnlich. Ein grundsätzlicher Unterschied der glatte — nicht gezogene — Lauf, der ein Verschießen von Stahlkugeln gestattet.

Das Mars-Luftgewehr ist wie das Haenel-Luftgewehr mit einem Magazin versehen, das nahezu 50 Kugeln faßt. Dasselbe liegt im Schaft unter dem Lauf und wird durch eine am vorderen Ende in Visierhöhe befindliche, durch eine Klappe verschließbare Öffnung gefüllt.

Munition: Aus dem Mars-Luftgewehr werden nur für dieses hergestellte Stahlkugeln verschossen.

Spannen und Laden: Während bei den beiden anderen Luftgewehren das Spannen durch Zurückführen des Spannhebels bzw. Kammerstengels geschieht, wird das Mars-Luftgewehr durch Vordrücken des Kammerstengels, der hier gebogen ist, gespannt.

Zur Spann- und Ladebewegung hält die linke Hand das Gewehr im Schwerpunkt, den Lauf nach schräg links oben gerichtet, während der rechte Ellenbogen den Kolben in die rechte Hüfte klemmt. Die rechte Hand führt nun den Kammerstengel zunächst zurück, bis er anstößt, und drückt ihn dann mit dem Ballen mit festem Ruck nach vorn unter gleichzeitigem Herumlegen nach rechts.

Nur mit nach oben gerichtetem Lauf gelangt gleichzeitig mit der Spannbewegung eine Kugel aus dem Magazin in die Lademuschel.

Das zum Spannen notwendige Vordrücken des Kammerstengels erfordert eine erhebliche Kraft, dennoch darf keinesfalls zur leichteren Handhabung das Gewehr mit der Mündung an irgendeinen Gegenstand oder gegen die Erde gestemmt werden.

Der Vorgang beim Schuß ist der gleiche wie bei den beiden anderen Luftgewehren.

Der Schießkasten.

(Fig. 236).

Das Luftgewehrschießen ist nur unter Verwendung des Schießkastens gestattet. Der Schießkasten ist so aufzustellen, daß ein Fehlschuß keinen Schaden anrichten kann.

Fig. 236

Es darf sich niemand in unmittelbarer Nähe des Schießkastens aufhalten.

Die vom Schießkasten aufgefangenen Bleikugeln sind zu sammeln und können als Altblei verkauft werden.

II. Schießlehre.

1. Vorgang in der Waffe beim Schuß

Durch das Zurückziehen des Abzuges über den Druckpunkt hinaus geht der Abzugsstollen nach unten und gibt die bis dahin zurückgehaltene Ansatznase der Schlagbolzenmutter frei. Der Schlagbolzen schnellt durch die Kraft seiner Feder nach vorn und schlägt mit seiner Spitze auf den Rand des Patronenbodens. Hierdurch gelangt der im Boden befindliche Zündsatz zur Entzündung. Das Feuer des Zündsatzes entzündet nun das Pulver der Patrone. Die bei der Verbrennung des Pulvers entstehenden Gase wollen sich mit großer Kraft nach allen Seiten ausdehnen. Nach hinten und den Seiten verhindern dies Patronenhülse und Verschluß sowie Laufwände. Infolgedessen bleibt nur die Ausdehnung nach vorne, wo das Geschoß nur lose in der Patronenhülse sitzt. Dieses wird durch den Lauf mit zunehmender Geschwindigkeit herausgeschleudert. Durch die Züge erhält außerdem das Geschoß seine drehende Bewegung um die Längsachse, den Drall. Dieser dient zur besseren Überwindung des Luftwiderstandes und zur Vermeidung des Überschlagens des Geschosses. Der Druck der Pulvergase gegen den Hülsenboden verursacht den Rückstoß, der sich über Kammer und Schaft fortpflanzt und von der Schulter des Schützen aufgefangen wird.

2. Die Flugbahn des Geschosses

Der Weg, den das Geschoß nach dem Verlassen der Mündung zurücklegt, heißt Flug- oder Geschoßbahn. Auf die Gestalt der Flugbahn wirken ein:

1. Die Anfangsgeschwindigkeit des Geschosses,
2. die Richtung, mit der das Geschoß den Lauf verläßt (Abgangswinkel),
3. die Schwerkraft,
4. der Luftwiderstand,
5. die Drehung des Geschosses um seine Längsachse.

Anfangsgeschwindigkeit (V°) ist die Geschwindigkeit, mit der das Geschoß den Lauf verläßt. Sie wird errechnet nach der Länge der

Z 2
Verlängerte Seelenachse
Einwirkung der Schwerkraft
Einwirkung des Luftwiderstandes
M
Z
Z 1

Fig. 237

Strecke in Metern, die das Geschoß in der ersten Sekunde nach dem Verlassen des Laufes zurücklegt (m/sec). Sie beträgt beim Kleinkalibergewehr etwa 330 m in der Sekunde. Das Geschoß würde mit unveränderter Geschwindigkeit geradlinig in der Abgangsrichtung weiterfliegen, wenn nur die Anfangsgeschwindigkeit allein wirkte (siehe Fig. 237 M—Z 2). Die Flugbahn würde eine gleichmäßig gekrümmte Linie sein, wenn allein die Schwerkraft, die ein Fallen während des Fluges bewirkt, hinzuträte (siehe Fig. 237 M—Z 1). In dieser Flugbahn würde der höchste Punkt (Scheitelpunkt) in der Mitte einer Kurve liegen, deren Gestalt zu beiden Seiten des Scheitelpunktes gleich wäre (Flugbahn im luftleeren Raum: Parabel).

Die Geschoßbewegung wird aber tatsächlich durch den Luftwiderstand dauernd verzögert. Hierdurch entsteht eine Flugbahn, die in ihrem Ende stärker gekrümmt ist als jene im luftleeren Raum. Die Schußweite und die Endgeschwindigkeit gegenüber der Anfangsgeschwindig-

keit werden verkürzt, der Fallwinkel gegenüber dem Abgangswinkel dagegen vergrößert. Der Scheitelpunkt liegt mithin dem Ende der Flugbahn näher als der Mündung (siehe Fig. 237 M—Z).

Würde das Langgeschoß aus einem glatten, also nicht gezogenen Lauf verschossen werden, so stellte es sich unter der Einwirkung des Luftwiderstandes quer oder überschlüge sich. Der Flug würde unregelmäßig, die Schußweite verkürzt, die Treffsicherheit ungenau. Diese Nachteile werden durch die Verwendung der gezogenen Läufe vermieden. Das Geschoß erhält durch das Einpressen in die Züge eine Drehung um seine Längsachse, den Drall. Durch die Drehung des Geschosses wird erreicht, daß seine Richtung im Fluge erhalten, also die Spitze nach vorn gerichtet bleibt, und diese das Ziel zuerst trifft.

3. Zielen, Zielfehler

Das Geschoß fällt sofort nach dem Verlassen des Laufes durch Einwirkung der Schwerkraft und des Luftwiderstandes unter die verlängerte Seelenachse. Man muß also genau um so viel über das Ziel richten, als das Geschoß bis dahin fällt. Wenn z. B. bei waagerechter

Fig. 238

Lage des Laufes das Geschoß auf einer Zielentfernung von 50 m um 10 cm fällt, so muß man, um das Ziel zu treffen, die Seelenachse auf einen Punkt richten, der um 10 cm höher liegt (siehe Fig. 238 b—c und a—b).

Dieses ermöglicht die auf dem Gewehr angebrachte Visiereinrichtung (Visier und Korn). Sie ist so angebracht, daß der Abstand des Visierkammes von der Seelenachse größer ist als der der Kornspitze. Hierdurch wird beim Zielen der vordere Teil des Gewehres gehoben, so daß die Seelenachse nicht mehr gleichlaufend mit der Visierlinie verläuft, sondern diese vor der Mündung schneidet.

Visierlinie ist die gedachte gerade Linie, welche die Mitte der Kimme mit der Kornspitze verbindet.

Zielen heißt: das Auge über die Mitte der Kimme und die höchste Spitze des Korns mit dem Ziel in eine gerade Linie bringen (Fig. 239).

Fig. 239

Der Punkt, auf den die Visierlinie gerichtet sein soll, heißt *Haltepunkt*; der Punkt, auf den sie bei Abgabe des Schusses tatsächlich gerichtet war, *Abkommen*; der Punkt, den das Geschoß beim Einschlagen trifft, *Treffpunkt*. Fallen Haltepunkt und Treffpunkt zusammen so nennt man den Schuß *Visierschuß*. Beim Visierschuß treffen also Visierlinie und Geschoßbahn im Ziel zum zweiten Male zusammen. Die Entfernung beim Visierschuß nennt man *Visierschußweite*. Die K.K.-Gewehre sind so angeschossen, daß

Fig. 240

der Haltepunkt am unteren Rand des Spiegels oder der Figur liegt, um eine „12" zu erzielen. Man bezeichnet diese allgemein übliche Wahl des Haltepunktes mit „Ziel aufsitzend", da das Ziel über dem Haltepunkt liegt (Fig. 240).

Der Haltepunkt kann auch aus bestimmten Gründen (Witterungseinflüsse) in die Mitte des Zieles (besonders wenn es sich um große Ziele handelt) verlegt werden. Wir bezeichnen das mit „*ins Ziel gehen*". Wird der Haltepunkt aus bestimmten Gründen an den oberen Rand des Zieles verlegt, so bezeichnen wir dieses mit „*Ziel verschwinden lassen*".

Zielfehler.

Die häufigsten Zielfehler sind:

a) Voll- oder Feinkornnehmen.
Das tut man dann, wenn das Korn zu viel oder zu wenig in die Kimme gebracht wird, so daß es über oder unter dem Visierkamm erscheint. Vollkorn gibt Hoch-, Feinkorn Tiefschüsse (Fig. 241).

Fig. 241

b) Verkanten.
Dies geschieht, wenn der Visierkamm nicht waagerecht, sondern nach einer Seite geneigt, d. h. verkantet ist. Das Geschoß weicht dann nach der Seite ab, nach der das Gewehr verkantet wird. Außerdem gibt es dabei Tiefschüsse (Fig. 242).

c) Kornklemmen nennt man es, wenn die Kornspitze nicht genau in der Mitte der Kimme, sondern seitlich davon steht. Links geklemmtes Korn ergibt Links-, rechts geklemmtes Korn Rechtsschüsse (Fig. 243).

Fig. 242

Fig. 243

Die Fehler sind dem Hitlerjungen an Holz- oder Pappgeräten, die Kimme und Korn darstellen, zu erläutern.

Zielfehler können auch durch ungünstige Beleuchtung hervorgerufen werden, z. B.:

Ein von oben hell erleuchtetes Korn erscheint dem Auge durch die Reflexe größer als es ist. Der Hitlerjunge neigt dann leicht dazu, das Korn nicht gestrichen in die Kimme zu nehmen, sondern er schießt mit Feinkorn.

Bei seitlich beleuchtetem Korn erscheint die beleuchtete Seite größer, es kommt hier leicht zu „Kornklemmen“.

Bei schlechter Beleuchtung und Dämmerung wird das Korn nicht mehr gut gesehen, man neigt daher leicht zum „Vollkorn“ nehmen.

Beim Zielen richtet man das Gewehr nach Höhe und Seite so ein, daß die Visierlinie auf den Haltepunkt zeigt. Wenn man beim Zielen das Korn gestrichen in die Kimme bringt, so entstehen zu beiden Seiten des Kornes sogenannte Lichtdreiecke (Fig. 244).

Lichtdreiecke

Fig. 244

Die Kontrolle, ob das Korn tatsächlich senkrecht in der Kimme steht, ist dadurch gegeben, daß die beiden Lichtdreiecke gleich groß sind. Ist das nicht der Fall, so ist das Korn nach einer Seite geklemmt.

III. Die Zielübungen.

1. Einrichten des Gewehres auf dem Sandsack.

Die Zielübungen beginnen damit, daß der Schießlehrer das auf einem Sandsack (Zielbock) liegende Gewehr auf eine Scheibe einrichtet und sich den Haltepunkt vom Schüler sagen läßt. Dann richtet der Schüler unter Schließen des linken Auges die Visierlinie auf ein bestimmtes Ziel und achtet von vornherein darauf, daß der Visierkamm waagerecht und das Korn richtig in der Kimme steht. Schießschüler, die das linke Auge oder (wenn sie links schießen) das rechte Auge allein nicht schließen können oder lieber beide Augen benutzen, darf gestattet werden, beide Augen offen zu lassen.

Bei allen Zielübungen ist besonderer Wert auf Genauigkeit, später dann auch auf Schnelligkeit zu legen.

Um die Wirkung der Visiereinrichtung besonders deutlich vor Augen zu führen, läßt der Lehrer das Gewehr mit herausgenommenem Schloß auf etwa 30 m auf eine Scheibe richten und dann den Schüler durch den Lauf sehen. Die Erhöhung der verlängerten Seelenachse gegenüber der Visierlinie ist dann klar erkennbar.

2. Dreieckzielen.

Das Dreieckzielen ist ein vorzügliches Hilfsmittel, um die Fertigkeit im Zielen zu fördern und zu prüfen.

Gebraucht werden: das Dreieckscheibchen (Zielkelle), ein Blatt Papier für den Hitlerjungen, Zielbock und Sandsack (Fig. 245).

Das Dreieckscheibchen besteht aus einer kleinen, runden, weißen Blechscheibe, die im Mittelpunkt so durchlocht ist, daß eine Bleistiftspitze gerade hindurchgeht. Über dem Loch ist ein schwarzes, scharf umrandetes, gleichseitiges Dreieck aufgemalt, dessen untere Ecke mit dem Loch zusammenfallen muß. An dem Scheibchen ist ein ungefähr

Fig. 245

30 cm langer Griff angebracht, der in seinem ersten Teil etwas nach vorn gebogen ist, damit die Blechscheibe fest auf die weiße Zielscheibe (weißer Bogen) aufgelegt werden kann.

Die Zielböcke bestehen aus einem einfachen Dreibein- oder Vierbeingestell aus Holzstangen, auf dem ein großer Sandsack zur Auflage für das Gewehr ruht. Der Lehrer richtet nun das Gewehr auf irgendeinen Punkt der weißen Zielscheibe ein. Er legt diesen Punkt dadurch fest, daß er einen Schüler, der die Zielkelle an irgendeinen Punkt des betreffenden Feldes hält, solange durch Winken und Zurufe hin- und herschiebt, bis die Visierlinie genau auf den Mittelpunkt des Blechscheibchens zeigt. Diesen Punkt läßt er nun durch einen anderen Schüler

Fig. 246

mit einem Bleistift bezeichnen (Fig. 246). Hierdurch ist der Kontrollpunkt festgelegt, der nach Wegnahme der Zielkelle noch besonders durch ein Kreuz kenntlich gemacht wird. Jetzt wiederholt der Hitlerjunge, dem das betreffende Zielfeld gehört, die Zielübung in derselben Weise dreimal hintereinander, ohne daß das Gewehr in seiner Lage auf dem Zielbock irgendwie verändert wird. Jeder der gefundenen Zielpunkte wird durch einen Helfer bezeichnet, und dann werden die drei Punkte miteinander verbunden. Es entsteht dabei ein Dreieck,

daher der Name Dreieckzielen. Je kleiner dieses Dreieck ist, und je näher es an dem Kontrollpunkt liegt, desto besser ist die Zielleistung. Je nach der Größe und Lage des Dreiecks zum Kontrollpunkt kann man auf die gemachten Zielfehler schließen und durch entsprechende Belehrung und Übung ihre Beseitigung herbeiführen. Kein Hitlerjunge soll zum praktischen Schießen zugelassen werden, bevor er nicht durch häufiges Dreieckzielen bewiesen hat, daß er das Zielen sicher beherrscht. Zu beachten ist, daß sich die Zielfehler, da das Gewehr festliegt, beim Dreieckzielen entgegengesetzt auswirken.

3. Das Umfassen des Kolbenhalses.

Nach dem Unterricht im Zielen wird das Umfassen des Kolbenhalses geübt. Der Kolbenhals wird mit der rechten Hand von oben saugend umfaßt, wobei die Hand in schraubender Bewegung so weit vorgeschoben wird, daß der ausgestreckte Zeigefinger auf der inneren unteren Seite des Abzugbügels liegt und später beim Abkrümmen mit der Wurzel des ersten Gliedes oder mit dem zweiten Glied den Abzug

Fig. 247

berühren kann. Die übrigen Finger umfassen den Kolbenhals fest, gleichmäßig, möglichst so, daß der Daumen dicht neben dem vorderen Gliede des Mittelfingers liegt. Der Handteller paßt sich bis zur Handwurzel dem Kolbenhalse an (Fig. 247).

4. Druckpunktnehmen und Abkrümmen.

Die Art des Zurückführens des Abzuges bis zur Schußabgabe (Abkrümmen) hat großen Einfluß auf das Treffergebnis und muß deshalb sorgfältig besprochen und geübt werden.

Das Abkrümmen wird zuerst an dem nach rechts herumgelegten Gewehr geübt. Der Zeigefinger nimmt mit der Wurzel des ersten Gliedes oder mit dem zweiten Gliede Fühlung am Abzug und führt ihn durch langsames Krümmen der beiden vorderen Glieder in einem Zuge zurück, bis ein Widerstand gespürt wird, d. h. man nimmt

„Druckpunkt" (Fig. 248); dann wird sofort gleichmäßig langsam weitergekrümmt. Falsch ist ein ruckartiges Abziehen (Reißen), weil hierdurch die Visierlinie aus der genauen Schußrichtung gerissen wird. Ein schlechter Schuß ist die Folge.

Fig. 248

Nach dem Vorschnellen des Schlagbolzens wird der Zeigefinger noch einen Augenblick am völlig zurückgezogenen Abzuge behalten und dann langsam gestreckt.

5. Zielen ohne Abkrümmen sitzend am Anschußtisch.

Die dem Gewehr durch den Sandsack auf einer erhöhten Unterlage gewährte Unterstützung richtet sich jeder Schütze passend her. Sie bewahrt ihn vor Ermüdung und gibt dem Schießlehrer Gelegenheit, das ganze Verhalten und Zielen des Schützen sorgsam zu überwachen. Hierbei wird am besten der Zielspiegel verwendet. Bei seiner Benutzung ist zu beachten, daß das Bild im Spiegel die Seiten verkehrt zeigt: also z. B. wenn die Visierlinie des Schützen links abweicht, so erscheint sie dem Schießlehrer im Zielspiegel rechts abweichend. Die Verkantung des Gewehres zeigt sich im Zielspiegel durch Schiefstehen der Scheibe und Kimme an. Zum Zielen am Anschußtisch stützt der Schütze beide Ellenbogen auf den Tisch auf, nimmt die rechte Schulter etwas zurück und umfaßt mit der rechten Hand den Kolbenhals, mit der linken den Kolben am Schaftende von unten. Nun wird unter tiefem und ruhigem Ein- und Ausatmen der Kolben durch die rechte Hand in die zwischen Hals und Schulter über der Achsel gebildete Höhlung fest eingezogen. Gleichzeitig wird der Kopf zum Erfassen der Visierlinie auf das Ziel gerichtet. Nach dem Einziehen wird dann genau gezielt (Fig. 249).

Fig. 249

Fehlerhaft ist, den Kolben nahe am Hals auf das Schlüsselbein oder auf den Muskelwulst des Oberarmes zu setzen. Lockern und Nachgreifen der rechten Hand im Anschlag muß vermieden werden.

6. Zielen mit Abkrümmen sitzend am Anschußtisch.

Ist der Hitlerjunge im Zielen, Umfassen des Kolbenhalses und Abkrümmen genügend ausgebildet, wird zur Zielübung mit Abkrümmen sitzend am Anschußtisch übergegangen. Nach dem Einziehen des Gewehrs bis zur Schußabgabe muß der Atem angehalten werden (ausgeatmet). Beim Einziehen in die Schulter wird die Visierlinie sofort auf den Haltepunkt gerichtet, das linke Auge geschlossen, gleichzeitig Druckpunkt genommen und sofort unter Berichtigung des Haltepunktes gleichmäßig abgekrümmt.

Das gleichmäßige Abkrümmen darf nicht unterbrochen werden, selbst wenn die Visierlinie etwas schwankt. Der Schütze setzt ab, wenn beim Abkrümmen eine erhebliche Abweichung des Haltepunktes vom Ziel vorliegt; wenn er erneut atmen muß; wenn er glaubt, das gleichmäßige Abkrümmen nicht bis zur Schußabgabe durchführen zu können.

Absetzen darf nicht zur Gewohnheit werden. Der Hitlerjunge muß von Anfang an mit Nachdruck angehalten werden, entschlossen und ohne Scheu abzukrümmen.

Nach Abgabe des Schusses verharrt der Hitlerjunge in derselben Haltung wie beim Schuß selbst. Das Auge bleibt aufs Ziel gerichtet, der Finger gekrümmt usw. Jetzt sagt er laut hintereinander folgende Befehle zu sich selbst, die er ohne Hast ausführt:

Auge auf,
Finger lang,
Kopf hoch,
ruhig absetzen,
Abkommen melden,
Kammer auf.

Hoher Wert ist auf das richtige Melden des „Abkommens" zu legen; und zwar soll der Hitlerjunge in erster Linie sagen, ob er hoch, tief, rechts, links, hochrechts, tieflinks, im Spiegel usw. abgekommen ist und nur, wenn er ganz sicher ist, auch eine Ringzahl angeben. Das Verhalten des Schützen in den verschiedenen Tätigkeiten muß genau überwacht werden. Stellung, Haltung, Lage des Gewehrs, Druckpunktnehmen, Abkrümmen usw. kann der Lehrer am besten beobachten, wenn er seitlich zum Schützen etwa in Höhe des Visiers sitzt. Nach Abgabe des Schusses bespricht er die etwa gemachten Fehler und gibt die Hilfen zu ihrer Vermeidung an.

Häufige Fehler sind „Reißen" und „Mucken". Wenn der Hitlerjunge, nachdem er den Haltepunkt richtig erfaßt hat, aus Besorgnis, den günstigen Augenblick für die Schußabgabe zu versäumen, übereilt und ruckweise abzieht, so „reißt" er. Neigt der Schütze in Erwartung des Knalles den Kopf nach vorn, schließt das rechte Auge, bringt die rechte Schulter vor usw., so „muckt" er.

In beiden Fällen kann von einer sicheren, bewußten Abgabe des Schusses nicht die Rede sein.

IV. Anschlagsarten, Laden, Sichern.

Allgemeines.

Alle Arten des Anschlages sind zunächst ohne Zielen zu üben. Beim Anschlagen mit Zielen bleibt der Blick geradeaus auf das Ziel gerichtet, der Körper wird fest aber frei und ungezwungen gehalten (kein Verkrampfen). Das Gewehr wird kräftig in die Schulter eingezogen, nicht aber die Schulter vorgebracht oder gehoben. Während des Hebens und Einziehens des Gewehres wird das Ziel angerichtet; **hierbei wird ruhig und tief ein- und ausgeatmet und dann bis zur Schußabgabe der Atem angehalten.**

Man unterscheidet folgende Anschlagsarten:

1. Anschlag liegend aufgelegt,
2. Anschlag liegend freihändig,
3. Anschlag kniend,
4. Anschlag sitzend,
5. Anschlag stehend freihändig.

Das richtige Einnehmen der Anschlagsarten ist nicht leicht und muß deshalb immer wieder geübt und geprüft werden. Um den Anfängern das Erlernen der richtigen Körperhaltung bei den verschiedenen Anschlagsarten zu erleichtern, empfiehlt es sich, die Bewegungen in einzelne Abschnitte zu zerlegen. Sind die Einzelbewegungen erst einmal erlernt, dann wird der Schüler das Einnehmen der betr. Anschlagsart auch in richtiger Weise und fließender Bewegung schnell ausführen können.

Mit den Anfängern ist vorerst nur der Anschlag liegend aufgelegt und freihändig zu üben. Die anderen Anschlagsarten lernen nur die besseren Schützen. Das Ziel der Schießausbildung ist, die Masse der Hitlerjugend in den Anschlagsarten liegend aufgelegt und freihändig zu einer guten Durchschnittsleistung zu bringen. Demgegenüber ist die Förderung guter Einzelschützen nicht Aufgabe der Hitlerjugend.

1. Anschlag liegend aufgelegt

Der Anschlag wird in folgender Weise eingenommen:

Grundstellung: Gewehr am rechten Fuß, der Schütze setzt den linken Fuß einen Schritt vor, gibt das Gewehr in die linke Hand (Hand oberhalb des Visiers, Lauf nach links schräg oben) streckt den rechten Arm nach vorn aus, wobei sich die Hand in Augenhöhe befindet. Nun geht er auf das rechte Knie herunter, rollt zunächst nach vorn auf das linke Knie und dann auf die weitausgestreckte rechte Hand, anschließend auf den linken Ellenbogen und linken Unterarm ab. Das Gewehr wird mit der Laufschäftung auf den linken Unterarm gelegt.

zwischen Ober- und Unterring, Kammerknopf nach oben. Mündung und Schloß dürfen beim Abrollen nicht mit dem Erdboden in Berührung kommen.

Zum Anschlag bringt die rechte Hand das Gewehr vor. Der Körper liegt ohne Biegung der Hüften derart schräg zum Ziel, daß das rechte Bein in der Visierlinie liegt. Beide Beine ruhen mit der Innenseite des Ober- und Unterschenkels am Boden (Hacken herunter); sie sind ein wenig auseinandergenommen und ausgestreckt. Der Körper ruht fest auf beiden Ellenbogen. Je enger diese zusammenstehen, desto ruhiger liegt das Gewehr, deste natürlicher ist die Kopfhaltung. Die rechte Hand umfaßt den Kolbenhals, drückt mit dem Daumen kräftig von oben und zieht das Gewehr fest in die Schulter ein. Die linke Hand umfaßt den Kolben von unten und unterstützt das Einziehen. Beide Arme richten das Gewehr auf den Haltepunkt. Das Gewehr

Fig. 250

wird möglichst weit vorn auf die Gewehrauflage (Sandsack) aufgelegt (Fig. 250).

Das Aufstehen geschieht in folgender Weise:

Das Gewehr wird in die linke Hand gegeben, die rechte Hand auf dem Erdboden in Schulterhöhe aufgestützt und unter Anziehen des rechten Beines und der Ellenbogen hochgehoben. Jetzt stützt die rechte Hand vom Boden ab, wobei das linke Bein nach vorn unter den Körper gezogen und der linke Fuß einen halben Schritt vorwärts zum Knien aufgesetzt wird. Das Gewehr wird in die rechte Hand gegeben, der Kolben auf den Boden gesetzt, die linke Hand ruht auf dem linken Knie. — Das Aufstehen geschieht nach vorn unter Heranziehen des rechten Fußes an den linken. Grundstellung; Gewehr an der rechten äußeren Fußspitze, Abzugsbügel nach vorn.

2. Anschlag liegend freihändig

Der Anschlag liegend freihändig wird auf dieselbe Weise eingenommen wie liegend aufgelegt. Die linke Hand unterstützt mit der vollen Handfläche das Gewehr vor dem Abzugsbügel, wobei der Daumen längs des Schaftes und die vier anderen Finger leicht gekrümmt und lose angelegt liegen (Fig. 251).

Fig. 251

3. Anschlag kniend

Zum Anschlag kniend setzt der Schütze den linken Fuß unter gleichzeitiger 1/8-Drehung rechts auf dem rechten Fußballen etwa einen Schritt vor die rechte Fußspitze und läßt sich auf das rechte Knie herunter. Das Gesäß ruht auf dem rechten Haken. Der rechte Fuß kann ausgestreckt, angezogen oder seitlich flach auf den Boden gelegt werden. Die Verteilung des Körpergewichtes auf die Beine durch Vor- oder Zurücksetzen des linken Fußes bleibt dem Schützen überlassen. Das Gewehr wird zunächst in Höhe der linken Fußspitze vor der rechten Schulter senkrecht auf den Boden gestellt. Dann wird es unter Zuhilfenahme der linken Hand mit dem Kolben an die rechte Seite auf die rechte Hüfte gebracht, Mündung in Augenhöhe. Die rechte Hand umfaßt darauf den Kolbenhals, der rechte Arm liegt an der äußeren Seite des Kolbens und legt das Gewehr fest. Die linke Hand unterstützt das Gewehr mit der vollen Handfläche ungefähr im Schwerpunkt. Dann wird der linke Arm auf das linke Knie gestützt, wobei er entweder mit dem Ellenbogen auf das dicke Muskelfleisch des Oberschenkels dicht am Knie oder etwas oberhalb des Ellenbogengelenks gleitend auf das Knie gesetzt wird. Das Gewehr wird nun mit der rechten Hand vorgebracht, Mündung in Augenhöhe, auf den Haltepunkt gerichtet und fest in die rechte Schulter eingezogen. Der Ellenbogen ist nicht über Schulterhöhe zu heben. Der Kopf wird ein wenig nach vorn geneigt und liegt ganz fest am Kolben (Fig. 252). Die Kopfhaltung darf nicht verkrampft sein.

Fig. 252

Die Höhenrichtung wird durch Anziehen oder Ausstrecken der rechten Fußspitze, durch Vor- oder Zurückschieben des linken Fußes oder des Ellenbogens auf dem linken Knie geändert. Zu diesem Zweck die linke Fußspitze, die Ferse oder die linke Hand zu heben, ist fehlerhaft und führt zu unsicherem Zielen. Ein längeres Verweilen im Anschlag kniend bei den Zielübungen ist notwendig, um den Schützen an ruhiges und bequemes Sitzen zu gewöhnen, ohne ihm durch Unterlegen von

Sandsäcken unter den Spann die Sitzlage zu erleichtern. Zur Erlernung der richtigen Stellung der Füße und Beine kann man dem Schützen die Lage der Füße durch Striche auf dem Boden bezeichnen.

Das Aufstehen geschieht folgendermaßen:

Das Gewehr wird abgesetzt, der Körper aufgerichtet, das Gewehr in die rechte Hand genommen, auf den Boden rechts neben das rechte Knie aufgesetzt; die linke Hand ruht auf dem linken Knie. — Aufstehen geschieht nach vorn, unter Heranziehen des rechten Fußes.

Grundstellung: Gewehr an der rechten Fußspitze, Abzugsbügel nach vorn.

4. Anschlag sitzend

Grundstellung: Der Schütze macht $^1/_8$-Drehung nach rechts, stellt den rechten Fuß in der neugewonnenen Front unter Anheben des Gewehrs einen bis zwei Schritte seitwärts und setzt dasselbe an die Innenseite des rechten Fußes, Abzugsbügel nach vorn.

Fig. 253

Jetzt läßt er sich auf das Gesäß herunter und bringt das Gewehr mit der rechten Hand vor, wobei die linke Hand das Gewehr im Schwerpunkt unterstützt. Die Mündung bleibt in Augenhöhe, der Kolben in Hüfthöhe. Die Beine werden entweder im Türkensitz übereinandergeschlagen oder mit aufgesetzten Füßen weit auseinandergenommen. Zum Anschlag wird das Gewehr durch die rechte Hand in die Schulter eingezogen; hierbei können entweder ein oder beide Ellenbogen auf die Knie oder auf die Innenseiten der Oberschenkel nach Wahl des Schützen aufgestützt werden (Fig. 253).

Das Aufstehen erfolgt folgendermaßen: die Beine werden auseinandergenommen, das Gewehr kommt in die rechte Hand, während die linke Hand vom Erdboden abdrückt. Der Kolben wird zwischen den Beinen auf den Erdboden gesetzt. Unter Abdrücken mit der linken Hand und Heranziehen des rechten Fußes steht der Schütze zur Grund-
nicht in Frage.

5. Anschlag stehend freihändig

Der Anschlag stehend freihändig kommt für die Hitlerjugend noch nicht in Frage.

6. Laden und Entladen

Das Laden muß eingehend in allen Anschlagsarten geübt werden. Die linke Hand unterstützt das Gewehr vor dem Abzugsbügel, etwa im Schwerpunkt. Die rechte Hand führt das Schloß zurück und legt

die Patrone in die Patroneneinlage. Darauf wird das Schloß wieder vorgeschoben und der Sicherungsflügel nach rechts herumgelegt.

Das Gewehr ist jetzt geladen und gesichert.

Während des Ladens ist der Blick des Schützen auf die Patroneneinlage gerichtet.

Zum Laden im Liegen bringt der Schütze das Gewehr aus der Ruhelage (Lauf links gedreht), so vor, daß die Mündung in Augenhöhe auf das Ziel gerichtet ist. Das Gewehr wird durch den aufgestützten linken Arm gehalten, während die rechte Hand die Ladebewegung ausführt. Nach dem Laden wird das Gewehr sofort in den Anschlag gebracht oder gesichert. Ein Zurückziehen des geladenen Gewehres auf den linken Unterarm ist nur bei gesichertem Gewehr statthaft.

Fig. 254

Beim knienden und stehenden Anschlag wird das Gewehr zum Laden in der Art vorgeführt, daß es, mit der linken Seite zum Körper zeigend, zwei Handbreiten vom Körper weg, etwas oberhalb des Schwerpunktes schräg (etwa 20 Grad Neigung) in der linken Faust steht (Fig. 254). Aus dieser Stellung geht der Schütze, nachdem die Ladebewegung ausgeführt ist, sofort in den Anschlag oder sichert das Gewehr.

Fig. 255

Ungesicherte Gewehre dürfen aus dem knienden und stehenden Anschlag nicht niedergestellt werden, ehe der Schuß abgegeben oder das Gewehr entladen ist.

Geladene Gewehre dürfen, gleichgültig ob gesichert oder ungesichert, unter keinen Umständen abgestellt oder weitergegeben werden.

Das Entladen ist in derselben Lage und Stellung wie das Laden auszuführen. Die linke Hand liegt mit Zeige- und Mittelfinger auf dem Hülsenkopf, mit Ring- und kleinem Finger über der Patroneneinlage (Fig. 255). Die rechte Hand führt das Schloß an den Patronenboden vor und sofort wieder zurück und entnimmt dann der Patroneneinlage die von dem Ring- und kleinen Finger festgehaltene Patrone.

Fig. 256

Nach dem beendeten Entladen wird zunächst der Verschluß unter Entspannen geschlossen und das Gewehr in die ursprüngliche Stellung zurückgebracht.

Laden, Entladen, Sichern, Entsichern, Entspannen erfolgen grundsätzlich im Rühren!

Das Entspannen des nicht mehr geladenen, geöffneten Gewehres erfolgt, indem die rechte Hand den Abzug zurückzieht, während die andere das Schloß schließt (Fig. 256).

7. Was muß der Schütze vor und bei der Abgabe eines Schusses beachten?

Vor der Abgabe des Schusses muß der Schütze auf die richtige Körperhaltung bzw. Körperlage achten. Diese muß so bequem sein, daß keinerlei Verkrampfung eintritt.

Dann zieht der Schütze das Gewehr in die Schulter ein, unter gleichzeitigem tiefem Einatmen durch die Nase. Während des Ausatmens richtet er die Waffe auf das Ziel ein und nimmt Druckpunkt. Nach dem Ausatmen wird der Atem angehalten. Die ersten zwei Sekunden nach erfolgter Ausatmung sind für die Schußabgabe am günstigsten, weil hier der Körper am ruhigsten ist. Es muß also erreicht werden, daß in dieser Zeit der Schuß gelöst wird. Dieses geschieht durch langsames Weiterkrümmen.

V. Das Schulschießen.

1. Leitung und Hilfsorgane

Die Aufsicht auf dem Schießstande während des Schießens hat der Leitende, welcher für den ganzen Schießbetrieb verantwortlich ist.

Ferner sind erforderlich:

Die Aufsicht beim Schützen,
der Patronenausgeber,
der Schreiber,
die Deckungsmannschaft

a) Dienst als Leitender.

Der Aufsichtsführende oder der Leitende ist der allein Verantwortliche für den gesamten Schießbetrieb.

Er teilt die Abteilung in zwei Gruppen ein. Die eine Gruppe beginnt mit dem Schießen, die andere führt unter Leitung eines befähigten HJ.-Führers außerhalb des Schießstandes Ziel- und Anschlagsübungen durch. Aus der schießenden Gruppe bestimmt der Leitende geeignete Kameraden für den Dienst als Aufsicht beim Schützen, Schreiber usw.

Vor Beginn des Schießens prüft er den Stand, die Anzeigerdeckung, Scheiben, Geräte und sonstige Sicherheitseinrichtungen, ferner den Patronenbestand. Die Schreiber und die Anzeiger werden von ihm verwarnt, d. h. er macht sie darauf aufmerksam, daß falsches Anzeigen ebenso wie falsches Eintragen in die Schießkladde unehrenhaft ist und bestraft wird.

Über den Patronenbestand und die Verwarnung der Anzeiger und des Schreibers läßt er in der Kladde einen Vermerk aufnehmen, den er unterschreibt; dasselbe geschieht bei einem Wechsel derselben.

Während des Schießens überwacht der Leitende den Schießbetrieb, die Schreiber und das Anzeigen.

Nach beendigtem Schießen vergleicht er durch Stichproben die Schußlöcher mit den Eintragungen in der Kladde, z. B. er zählt alle Schußlöcher des Ringes 10 auf der Scheibe und vergleicht, ob in der Kladde die gleiche Anzahl eingetragen ist.

Er vermerkt dieses sowie den Patronenverbrauch in der Schießkladde und schließt mit seiner Unterschrift.

Besondere Vorkommnisse sind ebenfalls einzutragen. Der Leitende gibt den Befehl zum Beginn des Schießens durch „Feuer frei". Er kann das Schießen jederzeit (wenn es die Umstände erfordern) unterbrechen oder gänzlich abbrechen durch den Befehl „Stopfen".

Zum Schluß des Schießens zeichnet er die Schießbücher gegen und veranlaßt deren Rückgabe an die Hitlerjungen.

b) Dienst beim Schützen.

Die Aufsicht beim Schützen soll möglichst der die Schießklasse ausbildende Schießlehrer oder Hilfslehrer sein. Er kennt seine Schüler und deren Eigenarten, kann sie daher vor dem scharfen Schuß nochmal auf ihre eventuellen Fehler aufmerksam machen. Er darf den Schützen aber während des Schießens nicht stören, auch wenn er einen Fehler machen sollte.

Die Funktionen des Lehrers beim Schützen sind das Überwachen des Verhaltens des Schützen beim Laden, Schießen und Entladen, kurz die sachgemäße Handhabung der Waffe.

c) Dienst als Patronenausgeber.

Der Patronenausgeber übernimmt vor dem Schießen gegen Beleg die Patronen.

Nicht verschossene oder unbrauchbare Patronen werden an ihn zurückgegeben, ebenfalls die leeren Hülsen. Keine Patrone oder Hülse darf verlorengehen.

Ferner bedient er auf Anordnung des Leitenden den evtl. vorhandenen Fernsprecher.

Die zum Schießen angetretenen Hitlerjungen (3—5) stellen sich in Linie, ausgerichtet vor dem Stand, gegenüber der Scheibe auf und rühren.

Der Patronenausgeber übergibt jedem Hitlerjungen die vorgeschriebene Anzahl Patronen. Dann läßt er „stillstehen" und meldet dem Leitenden die angetretenen Hitlerjungen.

Die Meldung hat folgenden Wortlaut: „Fünf Hitlerjungen zum Schießen angetreten, Patronen ausgegeben: in Ordnung!"

Nach der Meldung läßt er rühren.

d) Dienst als Schreiber.

Für jede Schußbahn ist ein Schreiber zu bestimmen.

Der Schreiber wird, bevor er seine Tätigkeit beginnt, von dem Leitenden verwarnt und auf die Folgen, die falsches Eintragen in die Kladde nach sich zieht, aufmerksam gemacht.

Er füllt sodann die entsprechenden Spalten in der Schießkladde, wie Datum, Wetter und Anzahl der vorhandenen Patronen aus und läßt die Eintragungen vom Leitenden unterschreiben.

Er muß von seinem Platz aus den Schützen sowie die Zeichen der Anzeiger gut sehen können.

Vor dem Eintragen in die Schießkladde wiederholt der Schreiber laut den Namen des Schützen und das gemeldete Abkommen.

Beispiel: „Hitlerjunge X 1. Schuß 10 tief abgekommen."

Er trägt nach Wiederholung das gemeldete Abkommen des Schützen in eine besondere Spalte und darunter die Ringzahl und den tatsäch-

lichen Sitz des Schusses in die Schießkladde ein. In die kleinen Schießbücher wird gleichzeitig nur das Schußergebnis eingetragen. Vor der Eintragung des tatsächlichen Schußergebnisses wiederholt er auch hier wie beim Abkommen die Meldung des Schützen.

Beispiel: „Hitlerjunge X, 1. Schuß 11 hoch."

e) Dienst als Anzeiger.

Zum Dienst als Anzeiger in der Deckung gehören im allgemeinen zwei Hitlerjungen je Scheibe, außerdem ein Hitlerjunge als Aufsicht für die gesamten Anzeiger. Letzterer bedient auch den etwa vorhandenen Fernsprecher.

Der Aufsichtführende in der Deckung ist verantwortlich für die Einhaltung der Sicherheitsbestimmungen und für einen geregelten Anzeigerdienst. Ist die Mannschaft eingeteilt und die Geräte in Ordnung, so wird die rote Fahne eingezogen und das Schießen kann beginnen. Nun darf die Deckung auf keinen Fall mehr verlassen werden.

Soll aus irgendeinem Grunde das Schießen unterbrochen werden, so ist die rote Fahne herauszustecken. Der Leitende auf dem Stande hat sofort das Schießen zu unterbrechen und einen Mann zum Erfragen der Ursache zur Deckung zu schicken, wenn kein Fernsprecher vorhanden ist.

Sobald ein Schuß gefallen ist, hat Nr. 1 die Scheibe einzuziehen, das Schußloch festzustellen und das vorhergehende Schußloch zu verkleben. (Das letzte Schußloch wird nur angekreuzt und bleibt zur Kontrolle offen.)

Nr. 2 zeigt die geschossene Ringzahl und den Sitz des Schusses an.

Nr. 1 schiebt die Scheibe wieder heraus. Sind Wechselscheiben vorhanden, so geht beim Einziehen der einen Scheibe die andere Scheibe von selbst heraus.

Das Treffergebnis wird mit der Nummer des Ringes gemeldet. Hat das Geschoß die zwischen zwei Ringen liegende Linie sichtbar berührt, so wird der höhere Ring angezeigt.

Wird die Scheibe nicht getroffen, so ist mit der Anzeigerstange vor der Scheibe hin- und herzuwinken (Fehler).

Bei Treffern (auf der Scheibe, außerhalb der Ringe) ist die Trefferscheibe herauszuschieben und dann der Sitz des Treffers auf dem Scheibenrand anzuzeigen.

Ist keine Trefferscheibe vorhanden, so wird nach dem Winken mit der Anzeigerstange der Sitz des Schusses auf der Scheibe angezeigt. Die Anzeigertafeln werden nach kurzer Zeit (etwa 6 Sekunden) wieder eingezogen.

Vor Beginn des Dienstes werden die Anzeiger vom Leitenden belehrt, daß falsches Anzeigen unehrenhaft ist und bestraft wird.

Hat die Abteilung durchgeschossen und ist das Schießen beendet, wird es der Deckungsmannschaft durch Zeichen oder Fernsprecher bekanntgegeben. Diese räumen die Deckung auf und bringen die Geräte an ihren vorgeschriebenen Platz.

f) Die Aufsicht beim Gewehrreinigen.

Bei der Einteilung der Aufsichtführenden wird ein Hitlerjunge bestimmt, der das Entölen der Läufe vor dem Schießen überwacht. Nach dem Schießen muß er darauf achten, daß jeder Schütze, der mit dem Reinigen beauftragt ist, seinen Lauf wieder einfettet, um das Festsetzen der Rückstände, welche durch das Verbrennen des Pulvers entstehen, zu verhüten.

2. Durchführung des Schießens

a) Verhalten der schießenden Abteilung.

Sobald die Abteilung auf dem Schießstande eintrifft, werden die Kammern geöffnet. Die Gewehre werden in Gewehrstützen gestellt oder zusammengesetzt. Ein Anlehnen an Bäume oder Geräte ist verboten. Die nicht schießenden Hitlerjungen haben sich in angemessenem Abstand von der schießenden Abteilung aufzuhalten. Rufen, Singen und Lärmen stört die Schützen und ist verboten.

Jeder Schütze hat sein Schießbuch, bevor er schießt, dem Schreiber zu übergeben.

Wird nun mit dem Schießen begonnen, so stellt sich eine Abteilung — nicht mehr als fünf Hitlerjungen — einige Schritt hinter dem Schützenstande gegenüber der Scheibe auf.

Vom Munitionsausgeber werden die Patronen ausgehändigt (Fig. 257).

Ein Schütze tritt nun auf den Schützenstand, von dem geschossen wird, meldet sich bei der Aufsicht mit den Worten: „Hitlerjunge X meldet sich zum Schießen“ und nimmt die für die Übung vorgeschriebene Stellung ein. Nun ladet er auf Befehl der Aufsicht die erste Patrone, macht sich schußbereit und schlägt an.

Setzt der Schütze aus Unruhe vor dem Schuß ab, so hält er das Gewehr schußbereit oder sichert.

Nach dem Schuß meldet der Schütze das Abkommen.

Beispiel: „Hitlerjunge X 1. Schuß 10 tief abgekommen.“

Nach dem Anzeigen meldet er unter Angabe seines Namens das Treffergebnis.

Beispiel: „Hitlerjunge X 1. Schuß 11 hoch“; darauf gibt er den nächsten Schuß ab.

Fig. 257

Ist er unruhig, kann ihm der Aufsichthabende beim Schützen gestatten, wegzutreten und die nächsten Schüsse später abzugeben.

Es ist aber anzustreben, daß der Schütze die vorgeschriebene Anzahl Schüsse möglichst hintereinander abgibt.

Hat der Schütze alle Schüsse abgegeben, entfernt er die letzte Hülse und läßt die Kammer offen. Darauf meldet er sich bei der Aufsicht beim Schützen ab mit den Worten: „Hitlerjunge X abgeschossen."

Sobald ein Schütze den Schützenstand verlassen hat, kann der nächste vortreten und die Schießstellung einnehmen.

Versagt eine Patrone, so setzt der Schütze ab und wartet etwa eine Minute, öffnet dann erst die Kammer, damit er nicht verletzt wird, falls die Patrone nachbrennen sollte, d. h. sie entzündet sich erst nach einiger Zeit.

Es ist der Patrone durch Drehen eine andere Lage im Patronenlager zu geben und nochmals durchzukrümmen.

Versagt die Patrone auch dann, ist sie in ein anderes Gewehr zu laden; entzündet sie sich auch in diesem nicht, so ist sie als Versager anzusehen.

Für eine zurückgegebene Patrone erhält der Schütze eine neue.

Versager und unbrauchbare Patronen werden in der Schießkladde vermerkt.

Sofort nach dem Schießen sind die Läufe einzuölen, damit die Pulverrückstände gelöst werden. Die Hauptreinigung ist am gleichen Tage des Schießens durchzuführen.

b) Sicherheitsbestimmungen.

Der Verkehr der schießenden Abteilung mit der Deckungsmannschaft findet auf den dafür bestimmten Verbindungswegen statt.

Ist kein Fernsprecher vorhanden, so erfolgt die Verständigung durch Zeichen, notfalls durch Zurufe. In diesem Falle hat der Leitende das Schießen zu unterbrechen, d. h. sämtliche Gewehre sind sofort zu entladen. Die Unterbrechung des Schießens wird durch die Deckungsmannschaft durch Zeigen der roten Fahne bestätigt.

Geladene Gewehre sind, auch wenn sie gesichert sind, nicht aus der Hand zu setzen. Soll dies geschehen, sind sie vorher zu entladen und die Kammer offen zu lassen.

Es ist verboten, auf den Ständen während des Schießens Anschlags- und Zielübungen abzuhalten.

Der gerade schießende Schütze darf vorher anschlagen und zielen, um z. B. bei aufgelegtem Gewehr die Höhenlage zu prüfen.

Es ist dafür zu sorgen, daß evtl. Zugangswege, welche die einzelnen Stände verbinden, abgesperrt sind, wenn sie vor dem Schützenstande vorbeigehen.

Der Leitende ist dafür verantwortlich, daß alle Sicherheitsbestimmungen streng eingehalten werden.

c) Gliederung in Schießklassen.

Es bestehen folgende drei Schießklassen:

Anfängerklasse,
Ausbildungsklasse,
Sonderklasse.

In der Anfängerklasse und Ausbildungsklasse werden die Anschlagsarten liegend aufgelegt und liegend freihändig geschossen.

Die Bedingungen dieser beiden Klassen sind Pflichtübungen, d. h. jeder Hitlerjunge muß die in diesen beiden Klassen gestellten Forderungen erfüllen.

In der Sonderklasse werden die Anschlagsarten: liegend aufgelegt, liegend freihändig und kniend oder sitzend geschossen.

Für jede Übung ist eine bestimmte Ringzahl vorgeschrieben.

Jeder Hitlerjunge beginnt mit der Anfängerklasse.

d) Schießbedingungen.

Kleinkaliber-Ringscheibe. Ringdurchmesser 10 mm.

Anschlagsart	Pflichtübungen		Sonderklasse
	Anfängerklasse	Ausbildungsklasse	
Liegend aufgelegt	kein Schuß unter 4 oder 5 Treffer 25 Ringe	kein Schuß unter 6 oder 5 Treffer 35 Ringe	kein Schuß unter 8 oder 5 Treffer 45 Ringe
Liegend freihändig	kein Schuß unter 3 oder 5 Treffer 20 Ringe	kein Schuß unter 5 oder 5 Treffer 30 Ringe	kein Schuß unter 7 oder 5 Treffer 40 Ringe
kniend oder sitzend	—	—	kein Schuß unter 5 oder 5 Treffer 30 Ringe

Hat der Hitlerjunge die Bedingungen seiner Klasse erfüllt, so wird er in die nächsthöhere Klasse versetzt.

Hierfür gilt folgendes:

Es ist anzustreben, daß jede Bedingung ein- oder mehrmals als Vorübung geschossen wird. **Das Schießen einer Bedingung ist nur mit dem K.K.-Gewehr zulässig.**

Beim Schießen der Bedingung darf an einem Tage nur eine Anschlagsart geschossen werden.

Beim Schießen einer Bedingung sind die 5 Schuß hintereinander, ohne daß der Schütze den Stand verläßt, abzugeben.

Probeschüsse sowie ein Nachgeben von Patronen ist nicht gestattet.

Das Lehrpersonal der Schulen der HJ. sowie die Schießwarte der Einheiten sollen möglichst viel schießen.

Diese Schützen, die mit der Schießausbildung in der HJ. beauftragt sind, müssen bestrebt sein, der Sonderklasse anzugehören. Die Betreffenden werden sofort in die Schießklasse versetzt, die ihren Leistungen entspricht.

Eine Rückversetzung in eine niedere Schießklasse kommt dann in Frage, wenn der Betreffende zweimal die Bedingungen seiner Klasse nicht erfüllt. Über die Rückversetzung entscheidet der Führer der Einheit.

Zu Beginn des Scharfschießens wird in der Anfängerklasse die erste Übung ein- bis zweimal, je nach der Leistung am Anschußtisch, geschossen. Der Lehrer überwacht hierbei den Schützen mit dem Kontrollspiegel. Es wird nach jedem Schuß angezeigt.

Dieselbe Übung wird dann nochmals ohne Kontrollspiegel wiederholt. Hier wird erst nach dem 5. Schuß angezeigt. Es kommt hier darauf an, daß der Schütze möglichst fünfmal auf dem gleichen Haltepunkt abkommt.

Das Trefferbild zeigt das Können bzw. die Fehler des Schützen.

Für das Schießen am Anschußtisch ist keine Bedingung gestellt.

Bedingungen für das HJ.-Leistungsabzeichen:

	Stufe A 15 Jahre	Stufe B 16 Jahre	Stufe C 17 Jahre und darüber
Schießen . . . . Kleinkaliberschießen, Entfernung 50 m, 12er-Ringscheibe, Ringabstand 1 cm, Spiegel bis einschl. 7er-Ring.	5 Schuß liegend aufgelegt, kein Schuß unter 4 oder 5 Treffer, 25 Ringe	a) 5 Schuß lieg. aufgelegt, kein Schuß unter 5 oder 5 Treffer, 30 Ringe b) 5 Schuß lieg. freihändig, kein Schuß unter 4 oder 5 Treffer, 25 Ringe	a) 5 Schuß lieg. aufgelegt, kein Schuß unter 6 oder 5 Treffer, 35 Ringe b) 5 Schuß lieg. freihändig, kein Schuß unter 5 oder 5 Treffer, 30 Ringe

e) Schießkladden — Schießbücher.

Schießkladden sind Urkunden!

Auf dem Schießstand wird für jede Schießklasse eine Schießkladde geführt. Die Hitlerjungen einer bestimmten Schießklasse werden beim Schießen standweise zusammengefaßt.

In die Schießkladde ist vor Beginn des Schießens durch den Schreiber einzutragen: Datum, Wetter, Beginn des Schießens, Namen der Anzeiger, des Schreibers, Anzeiger und Schreiber sind verwarnt, vorhandene Patronen, hierunter die Unterschrift des Leitenden. (Nach dem Muster in der Kladde.)

In einer besonderen Zeile wird über dem Ergebnis des Schusses das gemeldete Abkommen eingetragen.

Die Treffer innerhalb der Ringe werden mit 1—12 bezeichnet, ein Treffer außerhalb der Ringe wird durch ein + bezeichnet und ein Fehler durch eine 0.

Der genaue Sitz des Schusses wird in der Kladde durch einen Punkt gekennzeichnet, der entsprechend dem Sitz des Schusses auf der

Scheibe über, unter oder seitlich des Treffergebnisses gemacht wird, z. B.: 5. = fünf tief rechts; 10 = zehn hoch; · + = Treffer links.

Bei Beendigung des Schießens ist folgendes einzutragen: Schluß des Schießens, vorhandene Patronen ....., verschossen ......, Restbestand: .... Die Zahl der Schußlöcher des Rings (z. B. 11) mit der Schießkladde verglichen.

In Ordnung

Der Leitende.

Schießbücher sind Urkunden!

Für jeden Hitlerjungen ist ein Schießbuch zu führen:

Das Schießbuch ist im Besitz des Jungen, der es gut verwahrt, durch Umschlag gegen Verschmutzen schützt und zu jedem Schießen mitbringt.

Die Ergebnisse des Schießens werden auf dem Stande eingetragen. Verbesserungen und Änderungen sind vom Leitenden zu bescheinigen.

Die Versetzung in die nächsthöhere Schießklasse ist im Schießbuch vom Führer der Gefolgschaft bzw. vom Schulleiter zu bescheinigen.

Nur genaue, lückenlose Aufzeichnungen haben Wert und lassen — durch dauernde Überwachung — Fortschritt, Stillstand und Rückschritt des einzelnen Hitlerjungen erkennen. Das Schießbuch muß daher alle Ergebnisse aufzeigen.

f) Durchführung von besonderen Schießübungen.

Neben den vorgeschriebenen Bedingungen für die einzelnen Schießklassen können in der Sonderklasse noch besondere Übungen geschossen werden, die keinen Einfluß auf die Klasseneinteilung haben.

Besondere Übungen für die Sonderklasse.

1. 5 Schuß stehend freihändig = 4 Treffer im Spiegel.
2. 15 Schuß in drei verschiedenen Anschlagsarten (liegend freihändig, kniend oder sitzend und stehend freihändig) hintereinander = 120 Ringe, dabei kein Schuß unter 4.

g) Wettkampfbestimmungen für Schießwettkämpfe.

Mannschaftswettkämpfe innerhalb der Einheiten fördern die Schießausbildung und sind daher in gewissen Abständen, soweit es die Umstände erlauben, durchzuführen.

Mannschaftswettkämpfe im Schießen können innerhalb der **Gefolgschaft** mit Genehmigung des Bannes durchgeführt werden, wenn zumindest 50 Prozent der Gefolgschaft in der „Ausbildungsklasse" sind. Hierbei ist Bedingung, daß jede Kameradschaft eine Mannschaft von 5 Hitlerjungen stellen muß, außerdem muß jede Kameradschaft 2 Ersatzleute namhaft machen.

Der Wettkampf soll nach Möglichkeit in einem Tage durchgeführt werden.

Als Anschlagsarten für die Wettkämpfe kommen nur liegend aufgelegt und liegend freihändig je 5 Schuß in Frage.

Jeder Teilnehmer hat vor jeder Anschlagsart Anspruch auf zwei Probeschüsse. Die 10 Schuß werden hintereinander abgegeben.

Jeder Schütze erhält eine eigene Scheibe. Die Probeschüsse werden verklebt, die übrigen Schüsse bleiben offen.

Die Benutzung eigener K.K.-Gewehre ist zulässig, wenn diese den allgemeinen Bestimmungen entsprechen.

Die Unkosten für Munition, Scheiben usw. können dadurch gedeckt werden, daß jede Kameradschaft RM. 1,— Renngeld aufbringt.

Die Beschaffung und Verteilung von Schießpreisen hat auf alle Fälle zu unterbleiben. Die Siegermannschaft ist durch Verleihung einer Urkunde durch den Bann auszuzeichnen. Mannschafts- oder Einzelwettkämfe über die Einheit der Gefolgschaft hinaus bedürfen der vorherigen Genehmigung der RJF., die im Bedarfsfalle besondere Richtlinien hierfür herausgibt.

h) Schießauszeichnungen.

Diejenigen HJ.-Führer und Hitlerjungen, die die Bedingungen der Sonderklasse erfüllt haben, erhalten die Schießauszeichnung der HJ.

Die Schießauszeichnung wird von der Reichsjugendführung, Amt für körperliche Schulung, verliehen.

Sämtliche Eintragungen im Schießbuch müssen ordnungsmäßig abgezeichnet sein.

Bei vorhandenem Leistungsbuch der HJ. ist die Verleihung der Schießauszeichnung auch hier durch die nächsthöhere Dienststelle einzutragen.

VI. Übersicht über die wichtigsten gesetzlichen Bestimmungen über das Kleinkaliberschießen.

Kleinkalibergewehre, auch Teschings, die für Randfeuerpatronen, Kal. 22 kurz, lang und lang für Gewehre eingerichtet sind, sind Schußwaffen im Sinne des Gesetzes.

Die Ausübung des Schießsportes darf nur auf polizeilich abgenommenen Schießständen erfolgen.

Waffenerwerbsschein.

Vereine oder Einzelschützen, die ein oder mehrere Gewehre erwerben wollen, benötigen einen Waffenerwerbsschein.

Der Waffenerwerbsschein berechtigt nur zum Erwerb einer Schußwaffe, sofern nicht die Berechtigung zum Bezug einer höheren Zahl auf ihm vermerkt ist.

Dieser Waffenerwerbsschein muß dem Verkäufer vorgelegt werden. Er ist dem Erwerber der Waffe zurückzugeben, wenn die Zahl, auf die er lautet, noch nicht erreicht ist. Der Antrag auf einen Waffen-(Munitions-) Erwerbsschein ist bei der Polizeibehörde zu stellen, in deren Amtsbereich der Antragsteller seinen Wohnsitz hat.

Die Gebühren für Ausstellung eines Waffenerwerbsscheines für Kleinkalibergewehre betragen RM. 1,—. Für „Doppel" dürfen nur Schreibgebühren erhoben werden.

Die Ausstellung von Waffenerwerbsscheinen hat zu unterbleiben an Personen unter 20 Jahren.

Die Überlassung von Schußwaffen und Munition auf einem polizeilich genehmigten Schießstand zur Benutzung lediglich auf diesem Schießstand ist ohne besonderen Erlaubnisschein gestattet. Will ein Schütze sein Gewehr an eine andere Person verkaufen oder überlassen, so darf er dieses nur gegen Vorzeigung eines Waffenerwerbsscheines.

Als Waffenlager gilt ein Bestand von mehr als 5 Schußwaffen der gleichen Art.

Wer mehr als 5 Schußwaffen erwerben will, bedarf einer besonderen Erlaubnis. Für die Erteilung der Erlaubnis gelten die gleichen Voraussetzungen, die an die Erteilung eines Waffenerwerbsscheines geknüpft sind.

Der Munitionsbezug für Kleinkalibermunition ist genehmigungsfrei. Es müssen jedoch die Bestimmungen über Munitionslager

beachtet werden. Als Munitionslager gilt ein Bestand von mehr als 100 Patronen.

Um diese für den Kleinkalibersport überaus hemmenden Bestimmungen zu mildern, ist zugebilligt, daß die HJ.-Einheiten Anträge auf Genehmigung zum Besitze eines ihrer Mitgliederzahl entsprechend bemessenen Munitionslagers stellen können.

Es kann also z. B. eine Einheit, die 50 Mitglieder zählt, ein Munitionslager von 50 mal 100 gleich 5000 Patronen beantragen.

Es wird zweckmäßig sein, bei Stellung derartiger Anträge ausdrücklich hierauf Bezug zu nehmen.

Die Führer der Einheiten müssen sich zur sicheren Verwahrung des Munitionslagers in einer dem sicherheit- und baupolizeilichen Interesse Rechnung tragenden Weise auf oder nahe dem Schießstand verpflichten. Sie müssen die Verantwortung für jede mißbräuchliche Verwendung der Munition übernehmen und den Aufbewahrungsort der Polizeibehörde anzeigen.

Das Tragen des Sportgewehres von der Wohnung zum Schießstande und zurück muß in Umhüllung und getrennt von der Munition erfolgen. Dieses Fortschaffen von Waffen und Munition ist nicht als ein „Führen" von Schußwaffen anzusehen, da es sich um ein bloßes Verbringen derselben von einer Stelle zur anderen handelt.

Jedes Schießen hat unter Leitung eines Aufsichtsführenden stattzufinden; die bestellten Aufsichtspersonen sind ein für allemal oder für den Einzelfall der Ortspolizeibehörde namentlich anzuzeigen, die sie bei Unzuverlässigkeit ablehnen kann. Der Aufsichtsführende ist für die Beachtung aller erforderlichen Vorsichtsmaßregeln verantwortlich. Die Ortspolizeibehörde hat jederzeit Berechtigung, die Schießstände zu betreten und den Schießveranstaltungen beizuwohnen.

Den Verlust eines Gewehres hat der Besitzer der Polizeibehörde umgehend anzuzeigen. Besitzer von Waffenscheinen bedürfen keines besonderen Waffenerwerbsscheines. Der Verkäufer hat auf dem Waffenschein das Überlassen eines Kleinkalibergewehres zu vermerken.

C. Ordnungsübungen.

Zweck: Die Ordnungsübungen dienen zum Formen der Haltung der einzelnen Hitlerjungen, zum Führen geschlossener Abteilungen auf Kommandos und zur Erziehung der Hitler-Jugend zur **Manneszucht,** zum **Gehorsam** und zur **Unterordnung.**

Ausführung: Den Ordnungsübungen ist nur so viel Zeit zuzuweisen wie zur Erlernung der einfachsten Grundformen unbedingt erforderlich ist.

Die Grundlage für die Ordnungsübungen bildet die Einzelausbildung. Hieran schließt sich die Ausbildung in Kameradschaft, Schar und Gefolgschaft.

Die Ausführung der Ordnungsübungen erfolgt durch **Kommandos.** Jeder Hitlerjunge muß geübt sein, Kommandos selbst abzugeben.

Das Kommando ist mit scharfer Betonung, aber nicht lauter als für den Zweck notwendig, zu geben. Kurzes, schärfes Kommando löst stramme Ausführung aus. Man unterscheidet Ankündigungskommandos, welche gedehnt, und Ausführungskommandos, welche kurz gegeben werden. Zwischen Ankündigungskommando und Ausführungskommando wird eine Pause*) gelassen.

1. Einzelausbildung.

Grundstellung.

Kommando:

„Stillgestanden!"

Der Hitlerjunge steht still. Die Hacken stehen in gleicher Höhe aneinander, die Füße bilden fast einen rechten Winkel. Das Körpergewicht ruht gleichmäßig auf Hacken und Ballen. Die Knie sind leicht durchgedrückt. Der Oberkörper ist aufgerichtet, die Schultern leicht zurückgenommen, nicht hochgezogen; die Brust tritt frei hervor. Die Arme hängen herab, die Ellbogen etwas vorgedrückt. Die Hände liegen geschlossen mit Handwurzel und Fingerspitze an den Oberschenkel an. Der Kopf ist hochgenommen, das Kinn leicht angezogen, der Blick ist frei geradeaus gerichtet.

Ankündigungskommando.

Wird ein Ankündigungskommando gegeben, ohne daß „Stillgestanden" vorangegangen ist, so steht der Hitlerjunge von selbst still.

---

*) Anmerkung: Pausen sind durch — — angedeutet.

„Rührt Euch!"

Der linke Fuß wird vorgesetzt. Es wird eine bequeme Haltung eingenommen.

Nicht sprechen.

In einer Formation sind auf „Rührt Euch" ohne besondere Anordnung Fühlung, Abstand, Vordermann und Richtung zu verbessern, gegebenenfalls auch der Anzug zu ordnen.

„Augen — — rechts!" oder **„Die Augen — — links!"**

Der Kopf wird nach der befohlenen Richtung gewandt, ohne ihn nach rechts bzw. nach links zu neigen.

„Augen gerade — — aus!"

Der Kopf wird kurz in die Grundstellung genommen.

Wendungen.

Wendungen auf der Stelle.

„Rechts (links) — — um!"

Die Wendung um 90° wird auf dem linken Hacken kurz ausgeführt. Die rechte **Fußspitze** drückt sich vom Boden ab. Nach der Wendung wird der rechte Fuß kurz beigesetzt. Hüften und Schultern müssen gleichzeitig mit den Füßen in die neue Richtung genommen werden und dort festgehalten werden.

„Ganze Abteilung — — kehrt!"

Die Wendung geschieht durch Drehung um 180° nach links auf dem Hacken des linken und dem Ballen des rechten Fußes. Nach der Wendung wird der rechte Fuß kurz herangezogen.

Bei den Wendungen sind Hüften und Schultern gleichzeitig mit den Füßen in die neue Richtung zu nehmen und dort festzuhalten. Die Arme verbleiben in der Haltung der Grundstellung.

„Knien!"

Linker Fuß wird etwa einen Schritt vorgesetzt, man läßt sich auf das rechte Knie nieder und rührt. Linke Hand wird auf linkes Knie gelegt, rechten Arm läßt man herabhängen.

„Auf!"

Mit der linken Hand drückt man sich vom linken Knie ab, richtet sich schnell auf, zieht den rechten Fuß an den linken heran und rührt.

„Hinlegen!"

Der Hitlerjunge legt sich so schnell wie möglich **nach vorwärts** flach auf den Boden.

„Auf!"

Der Hitlerjunge drückt sich mit einer Hand vom Boden ab und schnellt in die Höhe.

Dann wird selbständig gerührt.

Marsch und Lauf.

„Im Gleichschritt — — Marsch!"

Es wird mit dem linken Bein angetreten. Die Schrittlänge beträgt bei ausgewachsenen Jungen etwa 80 cm bei 114 Schritt in der Minute. Die Arme werden natürlich bewegt; die Finger sind leicht gestreckt und geschlossen. Die Haltung ist aufrecht.

Der Gleichschritt erhöht den Zusammenhalt und ermöglicht schnelle und genaue Durchführung der beabsichtigten Bewegungen.

„Ohne Tritt — — Marsch!"

Schrittweite und Zeitmaß richten sich nach dem Körperbau des einzelnen. Körper- und Kopfhaltung bleiben wie beim Gleichschritt.

Der Marsch ohne Tritt wird außerhalb von Ortschaften angewandt. In Ortschaften wird im allgemeinen im Gleichschritt marschiert. Auf Brücken marschiert man immer ohne Tritt. Der Wechsel zwischen den beiden Marscharten erfolgt durch das Kommando:

„Ohne Tritt!" und „Im Gleichschritt!"

„Abteilung — — halt!"

Auf „Halt" wird noch ein Schritt gemacht, der hintere Fuß wird kurz herangezogen. Im Gleichschritt erfolgt das Ausführungskommando beim Niedersetzen des rechten Fußes.

Laufen.

„Laufschritt — — marsch-marsch!"

Der Laufschritt wird von der Stelle oder aus dem Gleichschritt aufgenommen.

Wurde ohne Tritt marschiert, so ist vor dem Laufschritt der Gleichschritt aufzunehmen. Kommando: „Im Gleichschritt!"

„Im Schritt!"

Es wird mit dem dritten Schritt der Gleichschritt aufgenommen.

Das Kommando „Im Schritt!" erfolgt auf dem rechten Fuß.

„Marsch-Marsch!"

Meist mit Angabe eines Ziels, z. B. „nach der Straßenecke — marsch-marsch!"

Es wird so schnell wie möglich gelaufen. Ordnung in der Formation ist anzustreben, jedenfalls aber nach Erreichen des Zieles wieder herzustellen. Am Ziel wird von selbst zum Schritt übergegangen.

Der Laufschritt kann aus dem Stehen wie aus der Bewegung begonnen werden, empfiehlt sich aber nur für kurze Strecken.

2. Die Kameradschaft.

Die Kameradschaft besteht aus dem Kameradschaftsführer, dem stellvertretenden Kameradschaftsführer und je nach Stärke bis zu 15 Hitlerjungen. Für Geländespiele usw. teilt man sie praktischerweise in einen Trupp zu 4 und einen zweiten zu 8—11 Hitlerjungen (einschließlich stellvertretenden Kameradschaftsführer).

Zeichenerklärung:

= Gefolgschaftsführer

= Scharführer

= Kameradschaftsführer

= Stellvertr. Kameradschaftsführer

= Hitlerjunge im 1. Trupp

= Hitlerjunge

= Melder

Formen.

Die Formen der Kameradschaft sind:

Die Linie zu einem Gliede. Die Hitlerjungen der Kameradschaft stehen in einer Linie (Fig. 258) nebeneinander.

Fig. 258

Die Linie zu zwei Gliedern. Sie besteht aus zwei gleichlaufenden Gliedern mit 80 cm Abstand (Fig. 259).

Fig. 259

Zwei hintereinanderstehende Hitlerjungen heißen eine Rotte. Bleibt wegen Mangel an Hitlerjungen (ungerade Zahl) ein Platz im 2. Gliede

hinter dem Hitlerjungen im 1. Gliede frei, so wird diese Rotte eine blinde Rotte genannt.

Die Doppelreihe: Die Doppelreihe ist die Linie zu zwei Gliedern im rechts um (Fig. 260).

Die Reihe: Hitlerjunge hinter Hitlerjunge (Fig. 261).

Die Exerzierordnung: Je drei Hitlerjungen nebeneinander und hintereinander, der Kameradschaftsführer (wenn eingetreten) auf dem rechten Flügel, der stellvertretende Kameradschaftsführer hinter dem linken Flügelmann des letzten Gliedes (Fig. 262).

Die Marschordnung: Wie Exerzierordnung. Der Kameradschaftsführer vor oder hinter der Gruppe und nicht auf dem rechten Flügel.

Fig. 260

Fig. 261

Fig. 262

Die Doppelreihe und Reihe sind Marschformen auf engen Wegen, Stegen usw., die Exerzierordnung dient der straffen Zusammenfassung zu Exerzierübungen und Ehrenbezeigungen, die Marschordnung ist die Marschform für Bewegung auf Straßen und im Gelände.

Auf der Stelle wird die Linie zu einem Gliede gebildet auf das Kommando:

„In Linie zu einem Gliede angetreten!“ („Marsch-Marsch!“)

Der 1. Hitlerjunge des 1. Trupps der Kameradschaft stellt sich drei Schritte gegenüber dem Kameradschaftsführer auf, die übrigen Hitlerjungen der Kameradschaft treten Hitlerjunge neben Hitlerjunge in der Reihenfolge 1. Trupp, 2. Trupp in einer Linie an, richten sich aus und stehen still.

Kommando:

„In Linie zu zwei Gliedern angetreten!“ („Marsch-Marsch!“)

Der 1. Hitlerjunge des 1. Trupps der Kameradschaft stellt sich drei Schritte gegenüber dem Kameradschaftsführer auf, die übrigen Hitlerjungen der Kameradschaft treten — 1. Trupp auf dem rechten Flügel in zwei Gliedern hintereinander —, der stellvertretende Kameradschaftsführer als linker Flügelmann des zweiten Gliedes an, richten sich aus und stehen still. Steht der stellvertretende Kameradschaftsführer allein am linken Flügel, so tritt er in das vordere Glied.

Auf Fühlung (lose Tuchfühlung an den Ellbogen!), Abstand, Vordermann und Richtung ist im Halten und in der Bewegung dauernd zu achten.

Der Gliederabstand beträgt, von Rücken zur Brust gemessen, 80 cm.

Die Richtung ist gut, wenn der Hitlerjunge durch eine Wendung des Kopfes rechts (links) nach dem Richtungsflügel mit dem rechten (linken) Auge nur seinen rechten (linken) Nebenmann, mit dem anderen Auge die ganze Linie schimmern sieht. Fühlung und Richtung sind, wenn kein anderer Anschluß befohlen ist, auf der Stelle und in der Geradeaus-Bewegung nach rechts aufzunehmen.

Zuerst werden Fühlung, Abstand und Vordermann hergestellt, dann erst die Seitenrichtung.

Das Einrichten der Kameradschaft erfolgt durch folgende Kommandos:

Kommando:

„Richt Euch!"

Das vordere Glied nimmt unter kurzer Rechtswendung des Kopfes nach dem rechten Flügelmann Richtung und Fühlung, das hintere Glied Abstand und Vordermann und dann Seitenrichtung.

„Nach links richt Euch!"

Das Nehmen der Richtung erfolgt mit Kopfwendung links nach dem linken Flügelmann.

„Augen gerade — — aus!"

Das Einrichten wird beendet, die Köpfe werden auf „aus" kurz geradeaus genommen.

Will ein Führer die Stärke feststellen oder für einen Abmarsch zu dreien abzählen lassen, befiehlt er:

„Durchzählen!"

Vom rechten Flügel wird durchgezählt. Der 1. Hitlerjunge fängt mit 1 an, der nächste ruft die Zahl 2 u.s.f. Dabei steht der Betreffende kurz still und ruft laut die nächste Zahl. Das Durchzählen erfolgt im Rühren.

„Zu dreien (zweien) abzählen!"

Der rechte Flügelmann ruft unter Stillstehen und kurzem Wenden des Kopfes zu seinem linken Nebenmann die Zahl 1. Der nächste ebenso die Zahl 2, der nächste 3, der nächste wieder 1 u.s.f.

Die Doppelreihe.

Kommando:

„In Doppelreihe — — angetreten!"

Der 1. Hitlerjunge des 1. Trupps der Kameradschaft stellt sich drei Schritt gegenüber dem Kameradschaftsführer auf, der 2. rechts neben dem 1., die übrigen Hitlerjungen der Kameradschaft treten auf die entsprechenden Plätze, richten sich aus und stehen still.

Die Exerzierordnung.

Kommando:

„In Exerzierordnung — angetreten!"

Der 1. Hitlerjunge des 1. Trupps der Kameradschaft stellt sich drei Schritte gegenüber dem Kameradschaftsführer auf, die übrigen treten so an, daß je drei Mann nebeneinander und hintereinander stehen, richten sich aus und stehen still.

Schwenkungen.

In der Bewegung.

In der Linie.

Kommando:

„Rechts (links) schwenkt — — marsch (marsch-marsch)!"

Auf „Marsch" wird mit der Schwenkung begonnen. Die Richtung ist nach dem schwenkenden Flügel. Er behält das vorgeschriebene Schrittmaß bei. Die anderen Hitlerjungen verkürzen den Schritt um so mehr, je näher sie sich dem Drehpunkt befinden. Die Fühlung ist nach dem Drehpunkt. Die hinteren Glieder marschieren auf Vordermann. Der Flügelmann am Drehpunkt (innerer Flügelmann) wendet sich allmählich auf der Stelle. Steht dort ein Kameradschafts- pp. Führer, so richtet er sich nach dem inneren Flügelmann. Die Schwenkung wird beendet durch „H a l t" oder „G e r a d e — a u s". Auf „G e r a d e —" wird mit halben Schritten marschiert. Die Richtung geht nach dem rechten Flügel. Auf „A u s" wird die vorschriftsmäßige Schrittweise angenommen.

Aus dem Halten.

„Rechts (links) schwenkt ohne Tritt (im Gleichschritt) — — marsch!"

In der Reihe und Doppelreihe.

Kommando wie oben.

Die Hitlerjungen (Rotten) führen die Schwenkung nacheinander an derselben Stelle aus.

Die Schwenkungen betragen 90°, wenn nicht ein neuer Marschrichtungspunkt bestimmt wird. Der innere Flügel beschreibt einen kleinen Bogen.

Formveränderungen.

Aufmärsche und Abbrechen erfolgen ohne Tritt oder im Laufen.

Aus dem Halten:

a) Aus der Linie zu einem Gliede in die Reihe.

Kommando:

„Reihe rechts (links) ohne Tritt — — marsch!"
oder

„Rechts (links) — — um! Ohne Tritt — — marsch!“

Der rechte (linke) Flügelmann tritt geradeaus an, die anderen machen rechts (links) um und setzen sich dahinter. Der Kameradschaftsführer setzt sich vor die Kameradschaft.

b) Aus der Linie zu einem Gliede in die Exerzierordnung

Kommando:

„Exerzierordnung rechts (links) ohne Tritt — Marsch!“
Tritt — Marsch!“

Der Kameradschaftsführer und die ersten 3 Hitlerjungen des rechten (linken) Flügels treten geradeaus an, die übrigen Hitlerjungen brechen zu dreien ab.

Der Platz des Kameradschaftsführers ist bei der Exerzierordnung rechts neben dem rechten Flügelmann, bei der Marschordnung vor der Kameradschaft.

In der Bewegung.

a) Aus der Linie zu einem Gliede in die Reihe.

Kommando:

„Reihe rechts (links)! oder **„Rechts (links) — — um!“**

Der auf dem rechten (linken) Flügel befindliche Hitlerjunge geht geradeaus weiter. Die übrigen setzen sich in Reihe dahinter. Der Kameradschaftsführer setzt sich vor die Kameradschaft.

b) Aus der Reihe oder Exerzierordnung (Marschordnung) in die Linie zu einem Gliede.

Kommando:

„In Linie zu einem Gliede links (rechts) marschiert auf — Marsch (Marsch-Marsch)!“

Der vorderste Hitlerjunge bzw. das vorderste Glied geht geradeaus weiter, die übrigen Hitlerjungen marschieren links (rechts) auf. Der Kameradschaftsführer begibt sich auf den rechten Flügel.

Wegtreten.

Kommando: **„Weggetreten!“**

Jeder Hitlerjunge begibt sich von seinem Platz fort. Es kann notwendig werden zu befehlen, wohin weggetreten werden soll, z. B.: nach rechts, links, vorwärts und rückwärts.

Kommando: **„Nach rechts weggetreten!“**

Jeder Hitlerjunge tritt nach rechts weg.

Hinlegen.

Kommando: **„Hinlegen!“**

In der Linie müssen die Hitlerjungen des vorderen Gliedes vor dem Hinlegen, die Hitlerjungen der hinteren Glieder nach dem Aufstehen einen großen Schritt vortreten.

In der Reihe legen sich alle Hitlerjungen schräg nach rechts so hin, daß der Oberkörper neben den Beinen des Vordermannes liegt.

In der Exerzierordnung und Marschordnung machen die rechten Flügelleute halbrechts um und legen sich hin. Die linken Flügelleute und die Hitlerjungen des mittleren Gliedes machen halblinks um und legen sich hin, die Hitlerjungen des mittleren Gliedes auf Lücke.

„Knien!“

Ausführung wie Seite — und sinngemäß wie oben.

3. Die Schar.

Die Schar besteht aus drei Kameradschaften.

Formen:

Die **Formen der Schar** sind:

a) Die Linie zu drei Gliedern (Fig. 263).
b) die Exerzierordnung (Fig. 264).

Fig. 263

Auf der Stelle werden die Formen auf das Kommando „In Linie zu drei Gliedern — angetreten!“ oder „In Exerzierordnung — angetreten!“ eingenommen.

Formenveränderungen.

Aus dem Halten. Aus der Linie zu drei Gliedern in die Exerzierordnung:

Kommando:

„Exerzierordnung rechts (links) ohne Tritt — marsch!“

Der rechte (linke) Flügelmann tritt geradeaus an, die beiden anderen Flügelleute setzen sich rechts (links) daneben, alles übrige macht rechts (links) um und setzt sich in Reihe hinter die Flügelleute.

oder

„Rechts (links) — um! Ohne Tritt — marsch!“

Aus der Exerzierordnung in die Reihe.

Kommando:

„Reihe rechts (links) ohne Tritt — Marsch!“

Die rechte (linke) Kameradschaft tritt geradeaus an, die beiden anderen Kameradschaften hängen sich an.

In der Bewegung.

a) Aus der Linie zu drei Gliedern in die Exerzierordnung.

Kommando:

„Exerzierordnung — rechts!“ oder **„Rechts (links) — um!“**

Ausführung sinngemäß wie oben.

b) Aus der Exerzierordnung in die Linie zu drei Gliedern.

Kommando:

„In Linie zu drei Gliedern links (rechts) marschiert auf — Marsch (Marsch-Marsch)!“ oder **„Links (rechts) — um!“**

Der Kameradschaftsführer der linken (rechten) Kameradschaft geht geradeaus weiter. Die linke (rechte) Kameradschaft marschiert links (rechts) auf. Die beiden anderen Kameradschaften nehmen unter gleichzeitigem Aufmarschieren Abstand und Vordermann.

c) Aus der Exerzierordnung in die Reihe.

Kommando:

„Reihe — rechts (links)!“

Die rechte Reihe gerade aus, die beiden anderen treten auf der Stelle und hängen sich an.

Fig. 264

d) Aus der Reihe in die Exerzierordnung.

Kommando:

„In Exerzierordnung links (rechts) marschiert auf — Marsch (Marsch-Marsch)!“

Die vorderste Kameradschaft verhält (bleibt im Marsch), die beiden anderen Kameradschaften setzen sich links (rechts) daneben.

Der Platz des Scharführers ist bei einer allein auftretenden Schar sowohl bei der „Exerzierordnung“ als auch bei der „Marschordnung“ 2 Schritte vor seiner Schar.

Entfaltungen.

Bei der Entfaltung der Schar befiehlt der Scharführer für eine Kameradschaft die Marschrichtung, für die beiden anderen das Verhältnis zur ersten (Anschluß) Kameradschaft. Zum Beispiel:

50 m
50 m
150 m
100 m

Fig. 265

Fig. 266

Fig. 267

Kameradschaft Müller Marschrichtung Windmühle.
Kameradschaft Schulze folgt 50 m rechts 100 m rückwärts.
Kameradschaft Schmidt folgt 50 m links 150 m rückwärts von Kameradschaft Müller.

Die Größe der Abstände und Zwischenräume richtet sich nach dem Gelände. Unter Abstand versteht man die Entfernung nach hinten bzw. vorn, unter Zwischenraum die Entfernung nach der Seite (Fig. 265).

Die Form der Entfaltung richtet sich nach dem Gelände, nach der Lage und der Witterung.

4. Die Gefolgschaft.

Die Gefolgschaft besteht aus drei Scharen.

Formen.

Die **Formen der Gefolgschaft** sind:

die Linie zu drei Gliedern (Fig. 266),
die Exerzierordnung (Fig. 267).

Auf der Stelle werden diese Formen auf die Kommandos: **„In Linie zu drei Gliedern** — angetreten" und **„In Exerzierordnung — angetreten!"** eingenommen.

Formenveränderungen.

Aus dem Halten.

Aus der Linie zu drei Gliedern in die Exerzierordnung.

Kommando:

„Exerzierordnung rechts (links) ohne Tritt — marsch!"

Die Ausführung dieses Kommandos erfolgt sinngemäß wie bei der Schar, Der Abstand von Schar zu Schar beträgt zwei Schritt. Die Scharführer marschieren bei „Marschordnung" vor oder hinter der Gefolgschaft, während sie bei „Exerzierordnung" am rechten Flügel ihrer Schar stehen.

oder

„Rechts (links) — um! Ohne Tritt marsch!"

In der Bewegung.

a) Aus der Exerzierordnung in die Linie zu drei Gliedern.

Kommando:

„In Linie zu drei Gliedern links (rechts) marschiert auf — marsch (marsch-marsch)!"

oder

„Links (rechts) — um!"

b) Aus der Linie zu drei Gliedern in die Exerzierordnung (Marschordnung).

Kommando:

„Exerzierordnung — rechts (links)!"

oder

„Rechts (links) — um!"

Der Übergang aus der Exerzierordnung in die Marschordnung erfolgt bei der Kameradschaft, Schar und Gefolgschaft durch den Befehl **„Marschordnung"**, der Übergang aus der Marschordnung in die Exerzierordnung durch den Befehl **„Exerzierordnung"**.

In der Marschordnung dürfen erst, wenn „Rührt Euch" befohlen ist, Marscherleichterungen eintreten, es darf gesungen, gesprochen usw. werden.

Der Platz des Gefolgschaftsführers ist auf dem Marsch in der „Exerzierordnung" und „Marschordnung" 4 Schritte vor seiner Gefolgschaft. Bei Mitführen der Fahne siehe Ziffer 10.

5. Der Gruß

Der Hitlerjunge grüßt den HJ.-Führer, der Führer wiederum den ranghöheren Führer mit dem vorschriftsmäßigen Gruß. Führer, die sich nicht in Uniform befinden, werden, sofern sie bekannt sind, ebenfalls gegrüßt.

Der Hitlerjunge grüßt durch Erheben des rechten Armes und Anlegen der linken Hand an den Oberschenkel sowie mit dem Ruf: „Heil Hitler!". Der rechte Arm wird gestreckt, schräg rechts aufwärts bis in Augenhöhe geführt. Die rechte Hand ist gestreckt (das Handgelenk darf nicht abgebeugt werden), der Daumen liegt unter dem Zeigefinger.

Der Gruß wird auch ohne Koppel und Mütze, in Zivil oder im Trainingsanzug usw. in derselben Weise ausgeführt. Begegnet ein Hitlerjunge einem Führer auf der Straße, im Gelände usw., so nimmt er drei Schritt vorher gerade Haltung an, d. h. er richtet den Oberkörper auf, wendet kurz Kopf und Augen dem Führer zu und grüßt wie oben beschrieben. Zwei Schritt nach dem Führer nimmt er den Kopf kurz geradeaus und den rechten Arm herunter.

Jeder Führer ist verpflichtet, den Gruß zu erwidern. Außer den HJ.-Führern werden die Führer der nationalsozialistischen Bewegung, der SA., SS., PO., des Arbeitsdienstes usw., der Reichswehr, Marine und Polizei usw., alle Fahnen, Flaggen, Standarten und Wimpel der nationalsozialistischen Organisationen und die der Reichswehr und Marine vorschriftsmäßig gegrüßt, soweit sie von einer marschierenden Einheit geführt werden. Gleichrangige Führer und Hitlerjungen

untereinander grüßen einander kameradschaftlich, d. h. die Ausführung des Grußes ist nicht kurz und straff, sondern verbindlich. Außerdem wird der rechte Arm im Ellbogen abgewinkelt, so daß Unterarm und Hand etwa senkrecht stehen.

6. Antreten und Melden einer geschlossenen Abteilung

Das Antreten einer HJ.-Einheit wird von dem HJ.-Führer grundsätzlich 10 Minuten vor Beginn des HJ.-Dienstes befohlen. Jeder Hitlerjunge hat seine Ehre darin zu sehen, pünktlich zur befohlenen Zeit zur Stelle zu sein. Kommt trotzdem ein Hitlerjunge zu spät, so hat er sich bei dem diensttuenden Führer mit den Worten: „Hitlerjunge X — zur Stelle!" zu melden und gegebenenfalls seine Entschuldigung für das Zuspätkommen vorzubringen.

Beim Antreten einer Gefolgschaft treten die Scharen in Linie zu drei Gliedern nebeneinander an, Schar 1 auf dem rechten Flügel, Schar 2 links daneben und links anschließend Schar 3. Die Kameradschaftsführer melden, nachdem sie ihre Kameradschaften haben stillstehen und ausrichten lassen, ihrem Scharführer die Stärke ihrer Kameradschaft bzw. die entschuldigt und unentschuldigt fehlenden Hitlerjungen. (Die Meldung an den Scharführer erfolgt unter „Augen gerade — aus".) Die beiden Scharführer melden dann ihre Scharen dem ältesten Scharführer. (Die Meldung der Scharführer an den dienstältesten Scharführer erfolgt mit „Augen — rechts!" oder „die Augen links!") Dieser übernimmt nun mit den Worten: „Die 1. Gefolgschaft hört auf das Kommando des Scharführers . . . ." Er läßt nun die Gefolgschaft stillstehen und ausrichten. Die Scharführer treten an den rechten Flügel ihrer Schar. Erscheint der Gefolgschaftsführer, so kommandiert der diensttuende Scharführer: „Augen — rechts!" oder „Die Augen — links!", je nachdem, ob der Gefolgschaftsführer von rechts oder links kommt, gemessen an dem Standort des rechten Flügelmannes. Auf das Kommando: „Augen — rechts!" bzw. „Die Augen — links!" sieht jeder Hitlerjunge den Führer an, dem gemeldet wird. Die Köpfe werden ruckartig herumgenommen. Der diensttuende Scharführer geht auf den Gefolgschaftsführer zu, bleibt drei Schritte vor ihm stehen und meldet die Gefolgschaft, z. B.: „1. Gefolgschaft mit 3 Scharführern, 9 Kameradschaftsführern, 120 Hitlerjungen angetreten! 3 Mann krank, 4 Mann fehlen entschuldigt!" Der Meldende erhebt den rechten Arm zum Gruß und hält ihn einen Augenblick (etwa 3 Sek.) oben. Der Gefolgschaftsführer, dem gemeldet wird, grüßt sofort bei Beginn der Meldung vorschriftsmäßig (nicht kameradschaftlich) wieder. Er antwortet auf die Meldung mit einem kurzen „Danke!" und begrüßt nun seine Gefolgschaft mit den Worten:

„Heil Hitler! — 1. Gefolgschaft!“ oder „Heil Hitler! — Kameraden!“ Die Gefolgschaft antwortet im Stillstehen ohne Armheben grundsätzlich mit „Heil Hitler!“ Mit der Begrüßung hat der Gefolgschaftsführer das Kommando übernommen, der diensttuende Scharführer tritt, sofern nicht anders befohlen, an den rechten Flügel seiner Schar.

7. Besichtigung

Große Besichtigungsappelle sind in Zukunft nur noch in Ausnahmefällen anzusetzen. Nicht die Appelle, sondern die Ausbildung in Leibesübungen, Schießen und Geländesport usw. einschl. weltanschaulicher Schulung ist der normale Dienst der Hitler-Jugend. Richtige Führer suchen ihre Kameraden bei ihrem Dienst auf und machen selbst mit, dann sind sie Vorbild, Führer und Kamerad zugleich. Ist aber mal eine Besichtigung oder ein Aufmarsch angesetzt und genehmigt, so muß jeder Hitlerjunge nur das eine Ziel kennen, daß seine Einheit den besten Eindruck macht.

Der älteste diensttuende Führer meldet wie vorher beschrieben dem die Besichtigung abnehmenden Führer. Dieser schreitet nach der Begrüßung die Front ab. Jeder Hitlerjunge sieht den die Besichtigung abnehmenden Führer frei und offen an, auf Fragen gibt er kurze und klare Antworten, er folgt dem Führer mit dem Kopf bis zum dritten Nebenmann und nimmt dann selbständig mit einem kurzen Ruck den Kopf wieder geradeaus. Er verbleibt im Stillstehen bis auf das Kommando: „Rührt Euch!“, das der Führer der betr. Einheit (Gefolgschaft, Unterbann usw.) gibt, wenn der Besichtigende die Front abgeschritten hat und sich bereits bei der Nachbar-Einheit befindet. Der Führer der Einheit geht beim Abschreiten der Front etwa einen Schritt rechts bzw. links schräg hinter dem besichtigenden Führer, je nachdem ob der höhere Führer die Front vom rechten oder linken Flügel abschreitet.

8. Melden während des Dienstes und im Heim

a) Melden während des Dienstes.

Besucht ein höherer HJ.-Führer eine im Dienst befindliche HJ.-Einheit, sei es auf dem Sportplatz, im Gelände oder auf dem Schießstand, so meldet der betr. Führer der Einheit, ohne daß er den Dienst unterbricht, dem höheren Führer die Einheit, z. B. mit den Worten: „3. Gefolgschaft mit 3 Scharführern, 9 Kameradschaftsführern und 110 Hitlerjungen beim Geländesport!“ Die Meldung wird mit dem Gruß wie oben beschrieben erstattet. Geht der höhere Führer nun zu den einzelnen Scharen oder Kameradschaften, so meldet hier wieder der jeweilige Führer der Einheit dem höheren Führer, ohne daß diese ihren Dienst unterbricht.

b) Melden im Heim.

Besucht ein höherer Führer die Schar auf ihrem Heimabend, so ruft der diensttuende Führer oder, wenn dieser den Eintritt des höheren Führers nicht bemerkt, der, der den eintretenden Führer zuerst sieht: „Achtung!“ Hierauf springen alle auf, nehmen Front zu dem Besucher und stehen still. Der Führer der Einheit meldet dem höheren Führer mit den Worten: „2. Schar 3/254 mit 3 Kameradschaftsführern und 38 Hitlerjungen — beim Heimabend!“ Wird durch diese Unterbrechung der Heimabend empfindlich gestört, so begnügt sich der höhere Führer mit einem stillen Eintreten. Der besuchende Führer begrüßt die Kameraden und befiehlt dem diensttuenden Führer: „Weitermachen!“ Dieser befiehlt: „Rührt — Euch!“ oder „Hinsetzen!“ und führt den Dienst weiter durch.

9. Hissen und Einholen der Fahne auf Schulen und in Lagern

Das Hissen und Einholen der Fahnen in den HJ.-Lagern, auf den Schulen, in den Heimen, auf den Sportplätzen usw. ist immer mit einer feierlichen Handlung zu verbinden. In Lagern, auf Schulen usw. wird die Fahne jeden Morgen gehißt und jeden Abend vor Dunkelheit eingeholt. Hierzu tritt die Einheit, die Schule, das Lager usw. geschlossen in Linie zu 3 Gliedern, Front zur Fahne, an. Je nach der Größe des Lagers, der Schule usw. und des vorhandenen Platzes kann die Abteilung auch zu einem offenen oder geschlossenen Viereck einschwenken.

Nach dem Antreten der HJ.-Einheit, Lagerbesatzung usw. zum Flaggenhissen meldet der diensttuende Führer die Angetretenen dem höheren Führer, auf Schulen, Lagern usw. der Führer vom Dienst dem Schul- oder Lagerleiter. Dieser begrüßt die Kameraden, die mit „Heil Hitler“ antworten. Der Führer läßt nun die Augen geradeaus nehmen, die Abteilung verbleibt im Stillstehen. Währenddessen haben zwei Hitlerjungen die Fahne am Flaggenmast zum Hissen fertig gemacht. Das Kommando zum Flaggenhissen lautet: „Zum Flaggenhissen — Augen — rechts! bzw. die Augen — links!“ Auf dieses Kommando wendet jeder Hitlerjunge blitzschnell seinen Kopf in die befohlene Richtung, d. h. zur Fahne, und hebt den rechten Arm zum Gruß. Der Führer kommandiert nun: „Heiß — Flagge!“, worauf die Flagge am Mast hochgezogen wird. Während des Hochziehens der Fahne spricht, wenn mit dem Hissen keine Morgenfeier verbunden ist, ein Hitlerjunge einen Fahnenspruch oder es singt die angetretene Abteilung die erste Strophe des HJ.-Fahnenliedes oder die eines anderen passenden HJ.-Liedes. Während des Singens bleibt die Abteilung im Stillstehen. Die linke Hand ist angelegt (wird nicht an das Koppel

genommen). Nach dem Kommando: „Heiß — Flagge!" nimmt der Führer Front zur Fahne und hebt die rechte Hand zum Gruß. Ist die Fahne gehißt, so macht der Führer eine kurze Wendung zur angetretenen Abteilung — und kommandiert: „Augen gerade — aus!" „Weggetreten!" Auf das Kommando „Augen gerade — aus!" wird der Kopf kurz geradeaus und der rechte Arm herunter genommen. Das Einholen der Fahne am Abend erfolgt sinngemäß, doch wird hierbei in der Regel kein Fahnenspruch gesprochen oder ein Lied gesungen. Die Kommandos lauten: „Zum Flaggen einholen — Augen — rechts;" bzw. „Die Augen links!" „Hol nieder — Flagge!"

10. Einholen und Wegbringen der Fahne

Das Abholen und Wegbringen der Fahne erfolgt folgendermaßen:

a) Die H.J.-Einheit tritt vor dem Hause, in dem die Fahne untergebracht ist, mit der Front zur Eingangstür an. Der Führer kommandiert: „Fahnengruppe — im Gleichschritt — Marsch!" Die Fahnenträger und 2 Begleiter begeben sich hintereinander im Gleichschritt in das Haus und holen die Fahne. Die Einheit steht währenddessen in „Rührt-Euch"-Stellung. Erscheint die Fahne, so kommandiert der Führer: „Stillgestanden!" — Augen rechts (bzw. „Die Augen — links!"). Die Fahnengruppe marschiert im Gleichschritt hintereinander, die Fahne in der Mitte, an den rechten Flügel. Der Führer kommandiert: „Fahne — halt!" (Steht die Fahnengruppe jetzt nicht in Front, so kommandiert der Führer: „Fahnengruppe — kehrt!" bzw. rechts oder links — um!) Dann kommandiert der Führer: „Augen — gerade — aus — — rührt Euch!" Hierauf marschiert die H.J.-Einheit ab.

b) Kann die Einheit aus besonderen Gründen nicht am Unterbringungsort der Fahne antreten, so ist eine Kameradschaft mit der Fahnengruppe zum Abholen der Fahne abzukommandieren. Das Abholen der Fahne erfolgt genau so, als wenn die Gefolgschaft angetreten wäre. Die Kameradschaft marschiert mit entrollter Fahne zum Sammelort der Einheit; diese muß bereits in drei Gliedern angetreten sein. Erscheint die Fahne, so kommandiert der Führer: „Stillgestanden — Augen — rechts" (bzw. „Die Augen links!") Die Kameradschaft marschiert an der Front der Einheit in Exerzierordnung mit der Fahne vorbei bis zur Spitze. Der Führer kommandiert: „Fahne — halt — Fahnen-Kameradschaft — links (bzw. rechts) — um!", so daß die Fahnen-Kameradschaft in Front steht. Hierauf marschiert die H.J.-Einheit ab.

c) Das Wegbringen der Fahne erfolgt in gleicher Weise. Der Führer läßt die vor dem Hause mit Front zur Eingangstür angetretene Einheit stillstehen und Augen rechts bzw. die Augen links

nehmen, kommandiert dann: „Fahnengruppe — im Gleichschritt — marsch!“ Die Fahnengruppe marschiert hintereinander, die Fahne in der Mitte, ins Haus. Der Führer läßt die Augen gerade — aus nehmen und rühren, wenn die Fahne im Haus verschwunden ist. Die Fahnengruppe tritt nach Abbringen der Fahne ohne Befehl ins Glied, worauf die Einheit abmarschiert.

d) Kann die Einheit aus besonderen Gründen nicht zum Aufbewahrungsort der Fahne marschieren, so wird diese am Auflösungsplatz der Einheit durch eine Kameradschaft und die Fahnengruppe weggebracht. Der Führer läßt die Einheit stillstehen, Augen rechts bzw. die Augen links nehmen, kommandiert dann: „Fahnen-Kameradschaft — im Gleichschritt — marsch!“ Ist die Fahne an der Front der Einheit vorbeigetragen, läßt der Führer Augen gerade — aus nehmen und rühren. Die Fahnen-Kameradschaft marschiert mit entrollter Fahne bis zum Aufbewahrungsort und bringt diese, wie unter Ziffer c angeordnet, weg.

11. Die Marschordnung der Hitler-Jugend

Die Formen der geschlossenen Ordnung der Gefolgschaft sind:

die Linie zu drei Gliedern,
die Exerzierordnung.

a) Die Linie zu drei Gliedern.

Auf der Stelle wird die Linie zu drei Gliedern eingenommen auf das Kommando:

„In Linie zu drei Gliedern angetreten!“

Die drei Scharen der Gefolgschaft treten hierauf in Linie zu drei Gliedern an. Die erste Kameradschaft jeder Schar steht in Linie zu einem Glied vorn, die zweite und dritte jeweils dahinter auf Vordermann. Die erste Schar steht am rechten Flügel, die zweite in der Mitte, die dritte links daneben. Die Kameradschaftsführer stehen am rechten Flügel ihrer Kameradschaft, die Scharführer am rechten Flügel ihrer Schar, also rechts neben dem ersten Kameradschaftsführer. Die Scharführer der zweiten und dritten Schar stehen auf Tuchfühlung mit dem letzten Hitlerjungen der 1. bzw. 2. Schar. Zwischenräume zwischen den Scharen sind somit nicht vorhanden.

b) Die Exerzierordnung.

Durch das Kommando: „Rechts — um!“ wird die **Exerzierordnung** hergestellt. Die Scharführer eilen auf das Kommando: „— um!“ blitzschnell auf den rechten Flügel ihrer Schar.

Ist der Gefolgschaft ein Spielmannszug angegliedert, so tritt dieser beim Antreten in Linie zu zwei Gliedern mit zwei Schritt Zwischenraum von dem rechten Scharführer, die Pfeifer rechts, die Trommler

links auf dem rechten Flügel an. Wird die Fahne der Gefolgschaft mitgeführt, so nimmt der Fahnenträger mit seinen beiden Begleitern zwischen dem Spielmannszug und dem Scharführer Aufstellung. Der Zwischenraum zwischen dem Spielmannszug und dem rechten Begleiter des Fahnenträgers beträgt zwei Schritt, der Zwischenraum zwischen dem linken Begleiter des Fahnenträgers und dem rechten Scharführer ebenfalls zwei Schritt.

Beim Marsch in der „Exerzierordnung" marschiert — entsprechend der Aufstellung beim Antreten — der Spielmannszug an der Spitze. Hinter ihm folgt in einem Abstand von vier Schritt der Gefolgschaftsführer, hinter diesem, ebenfalls in einem Abstand von vier Schritt, die Fahne. Der Abstand zwischen der Fahne und dem vordersten Glied der Kameradschaftsführer beträgt ebenfalls vier Schritt.

Marschiert ein Unterbann geschlossen, so marschiert der Unterbannführer vier Schritt hinter dem Spielmannszug und sechs Schritt vor dem vordersten Gefolgschaftsführer; der Abstand zwischen dem letzten Glied einer Gefolgschaft und dem nachfolgenden Gefolgschaftsführer beträgt vier Schritt. Beim Bann marschiert der Bannführer vier Schritt hinter dem Spielmannszug bzw. Musikzug und zehn Schritt vor dem vordersten Unterbannführer. Der Adjutant des Bannführers marschiert einen Schritt links hinter ihm. Die Bannfahne wird vier Schritt hinter dem Bannführer geführt.

Marschiert ein Musikzug mit, so beträgt der Abstand zwischen dem Spielmannszug und dem Musikzug vier Schritt.

Die Abstände zwischen jedem Unterbann betragen 8 Schritt, zwischen jedem Bann 16 Schritt.

c) Der Vorbeimarsch.

Bei Vorbeimärschen kann die zwei- oder dreifache Exerzierordnung gebildet werden. Bei der Aufstellung können alle Abstände sowohl die der Führer als auch der Einheiten verkürzt werden und sind erst beim Antreten zu nehmen. Falls die Raumverhältnisse es erfordern, können die Plätze der Schar-, Gefolgschafts- oder Unterbannführer, der Bann- und Gefolgschaftsfahnen und der Musik- und Spielmannszüge anderweitig geregelt werden.

Bilden beispielsweise bei einer 6er-, 9er- oder 12er-Kolonne die Gefolgschaften innerhalb eines Unterbannes je einen besonderen Block, so treten die Gefolgschaftsführer an den rechten Flügel ihrer Gefolgschaft; die Scharführer treten in die Kolonne ein. Der Unterbannführer marschiert vier Schritt vor den Gefolgschaftsfahnen, die, in einer Fahnengruppe zusammengefaßt, vier Schritt vor der ersten Gefolgschaft marschieren. Die Abstände von Gefolgschaft zu Gefolgschaft betragen zwei Schritt.

Werden bei einem größeren Aufmarsch die Unterbanne blockweise zusammengefaßt, so treten die Unterbannführer an den rechten Flügel

ihres Unterbannes. Die Fahnen sämtlicher Gefolgschaften eines Bannes sind in der Fahnengruppe zusammengefaßt. Der Abstand des letzten Fahnengliedes bis zum nachfolgenden ersten Unterbann beträgt vier Schritt. Die Abstände zwischen den Unterbannen betragen ebenfalls vier Schritt. Der Bannführer marschiert sechs Schritt vor der Fahnengruppe.

Schwenken Spielmanns- oder Musikzüge beim Vormarsch ein, so beträgt der Abstand zwischen dem Musikzug und dem nachfolgenden Bannführer mindestens 20 Schritt.

Bei jedem Vorbeimarsch grüßt grundsätzlich nur der vor seiner Einheit marschierende Führer durch Erheben des rechten Armes. Die einen Schritt links hinter ihren Führern folgenden Adjutanten grüßen nicht durch Erheben des rechten Armes.

Der Parademarsch ist für die Hitlerjugend für den Vorbeimarsch grundsätzlich verboten. Die Hitlerjungen marschieren in dem gewöhnlichen Schritt frisch in tadelloser Haltung (Richtung und Vordermann) an ihrem Führer vorbei

Vor und nach dem den Vorbeimarsch abnehmenden Führer stehen die Richtungsmänner. Der erste Richtungsmann steht 20 m, der zweite 11 m vor dem Führer, der dritte 11 m nach dem Führer. Der erste Richtungsmann wird Vorpunkt, die anderen 1. und 2. Punkt genannt. Die am rechten Flügel der vorbeimarschierenden Einheit gehenden Hitlerjungen marschieren genau an diesen Richtungsmännern vorbei. Sie behalten auch beim Vorbeimarsch die Augen geradeaus, um die Richtung beibehalten zu können. Am Vorpunkt kommandiert der Führer der vorbeimarschierenden Einheit (Gefolgschaft, Unterbann usw.): „Achtung!" Hierauf wird blitzschnell, aber gleichmäßig, die linke Hand an das Koppel genommen. Die vier Finger zeigen geschlossen und gestreckt nach schräg unten. Der Daumen ist hinter das Koppelschloß genommen. Hat der Führer der vorbeimarschierenden Einheit den 1. Punkt (also 11 Schritt vor dem höheren Führer) erreicht, so kommandiert er: „Augen — rechts! bzw. die Augen — links" (falls erforderlich). Nach diesem Kommando werden die Köpfe blitzschnell und gleichmäßig nach rechts bzw. links genommen und der den Vorbeimarsch abnehmende Führer frisch und offen angesehen. (Die an dem rechten Flügel marschierenden Hitlerjungen halten die Augen geradeaus.) Die Hitlerjungen behalten, auch wenn sie am Führer vorbeimarschiert sind, die linke Hand am Koppel und den Kopf nach rechts bzw. nach links gerichtet. Hat der den Vorbeimarsch kommandierende Führer den 2. Punkt (also 11 Schritt nach dem den Vorbeimarsch abnehmenden Führer) erreicht, so tritt er hinter den 2. Punkt rechts oder links heraus und läßt seine Gefolgschaft bzw. seinen Unterbann an sich vorbeimarschieren.

Sobald das letzte Glied seiner Einheit an ihm vorbei ist, kommandiert er „Rührt Euch!" Auf dieses Kommando werden die Köpfe mit

einem kurzen Ruck geradeaus und die linke Hand vom Koppel genommen. Der Gefolgschaftsführer bzw. Unterbannführer begibt sich nun wieder an seinen Platz vor seiner Einheit.

Der den Vorbeimarsch kommandierende Führer meldet seine Einheit seinem höheren Führer, der den Vorbeimarsch abnimmt, er tritt, wenn er drei Schritt an dem höheren Führer vorbeimarschiert ist, rechts heraus, geht auf den höheren Führer zu, meldet seine Einheit und tritt dann zwei Schritt rechts hinter den höheren Führer mit der Front zur vorbeimarschierenden Einheit. Er verbleibt an diesem Platz während des gesamten Vorbeimarsches seiner Einheit.

Beim Vorbeimarsch eines Gebietes vor dem Reichsjugendführer melden außer dem Gebietsführer, der rechts hinter dem Reichsjugendführer Aufstellung nimmt, auch die Bannführer ihren Bann dem Reichsjugendführer, begeben sich aber nach der Meldung auf dem schnellsten Wege wieder auf ihren Platz vor der Abteilung.

Nimmt der Gebietsführer den Vorbeimarsch seines Gebietes ab, so erstatten ihm die Bannführer ihre Meldung und treten während des Vorbeimarsches ihres Bannes zwei Schritt hinter den Gebietsführer.

Nimmt der Bannführer den Vorbeimarsch seines Bannes ab, so melden die Unterbannführer dem Bannführer ihre Einheiten und treten während des Vorbeimarsches ihres Unterbannes zwei Schritt rechts hinter den Bannführer usw.

Die Adjutanten der Führer, die dem höheren Führer Meldung erstatten und den Vorbeimarsch ihrer Einheit mit abnehmen, treten einen Schritt links hinter ihren Führer.

Im übrigen können für jeden Aufmarsch besondere Bestimmungen erlassen werden.

Der den Vorbeimarsch abnehmende Führer grüßt grundsätzlich während des gesamten Vorbeimarsches die Führer, die Fahnen und die Kolonnen.

Der den Vorbeimarsch kommandierende Führer grüßt, wenn er rechts hinter den höheren Führer getreten ist, grundsätzlich nur die Fahnen seiner Einheit und seine vor ihren Abteilungen marschierenden Unterführer.

Die Fahnen.

Die Fahnen werden beim Vorbeimarsch auf der linken Schulter in einem Neigungswinkel von etwa 45 Grad getragen. Auf das Kommando: „Achtung!" werden die Fahnen hochgenommen und angezogen, so daß sie senkrecht stehen. Die rechte Hand greift gleichzeitig in Schulterhöhe an die Fahnenstange, der Unterarm ist waagerecht, die vier Finger liegen gestreckt und geschlossen waagerecht vor der Stange, der Daumen hinter der Fahnenstange. Auf „Rührt Euch!" werden die Fahnen wieder nach schräg hinten fallen gelassen.

Die vorstehenden Anordnungen gelten sinngemäß auch für das Jungvolk.

D. Geländesport.

I. Einzelschulung.

Die Krönung der körperlichen Ertüchtigung der Hitlerjugend ist der Geländesport. Hier soll der Hitlerjunge im Gelände das anwenden, was er auf dem Sportplatz, in der Turnhalle usw. geübt hat.

Der Hitlerjunge soll geländegängig werden, d. h. er soll Anschleichen, Beobachten, Melden, Tarnen, Kartenlesen usw. lernen. Diese Einzelschulung im Gelände ist die Grundlage und die Voraussetzung für die erfolgreiche Durchführung eines Geländespiels, das den Abschluß der gesamten geländesportlichen Ausbildung bildet.

Im Geländespiel werden die in jedem deutschen Jungen liegenden männlichen Eigenschaften, wie Mut, Willens- und Entschlußkraft, Härte, Schnelligkeit, Kraft, Gewandtheit usw. geweckt und gefördert, und nichts bereitet den Hitlerjungen mehr Freude, als wenn sie draußen in der freien Natur ihre Kräfte im Spiel mit ihren Kameraden messen können.

So bietet der Geländesport die Möglichkeit, die Hitlerjungen in einer der Jugend angemessenen spielerischen Form — unter Ausschluß jeglicher Soldatenspielerei — mit dem Gelände vertraut zu machen und auf den späteren Dienst als Soldat vorzubereiten.

1. Kartenkunde

Bedingungen für das HJ.-Leistungsabzeichen:

	Stufe A 15 Jahre	Stufe B 16 Jahre	Stufe C 17 Jahre und darüber
Kartenkunde	Kenntnis der Kartenzeichen 1 : 100 000	a) Auffinden eines auf der Karte 1:100000 bezeichneten Punktes im Gelände (2 bis 3 km Entfernung). b) Festlegung der Himmelsrichtungen mit dem Kompaß.	a) Auffinden eines auf der Karte 1 : 100 000 bezeichneten Punktes im Gelände (2 bis 3 km Entfernung). b) Bezeichnen von 2 im Gelände sichtbaren Punkten auf der Karte 1 : 100 000. c) Feststellung der Himmelsrichtungen nach Kompaß, Sonne, Uhr und Gestirnen.

Übung ist bestanden in Stufe A bei Kenntnis der wichtigsten Kartenzeichen (Straßen, Wälder, Wiesen, Eisenbahnen, Brücken, Gewässer, Bodenerhebungen usw.). In Stufe B und C bei richtiger Erfüllung der gestellten Aufgaben.

Zweck: Der Hitlerjunge muß die Karte in all ihren Einzelheiten kennen und sie zuverlässig lesen können, um sich in jedem Gelände nach der Karte schnell zurechtfinden zu können.

Ausführung: Die Karte gibt den auf ihr aufgezeichneten Teil der Erdoberfläche in verkleinerter Form wieder, Bodenformen sind verebnet, die Bodenbedeckung durch Zeichen erläutert. Die Karte ist also das verkleinerte, verebnete und erläuterte Grundrißbild der Erdoberfläche.

Verkleinerung: Größere Teile der Erdoberfläche in ihrer natürlichen Größe auf Karten darzustellen ist unmöglich, man muß daher die Naturlänge verkleinern. Das Maß dieser Verkleinerung — das Verhältnis der Kartenlänge zu der Naturlänge — heißt Maßstab und wird durch einen Bruch, z. B. 1 : 100 000 $\left(\frac{1}{100\,000}\right)$ ausgedrückt. Es ist also 1 km in der Natur auf der Karte 1 : 100 000 gleich 1 cm, 1 : 50 000 gleich 2 cm, 1 : 25 000 gleich 4 cm u. s. f. An Stelle des Bruches, also 1 : 100 000, gibt man auch die Größe für 1 km auf der Karte in Zentimeter an und bezeichnet die Karte 1 : 100 000 als 1-cm-, die Karte 1 : 25 000 als 4-cm-Karte.

Die gebräuchlichsten Karten sind die Karten 1 : 100 000 (Generalstabskarte), 1 : 50 000 und 1 : 25 000 (Meßtischblatt).

Verebnung: Die Verebnung, also die Übertragung von der Kugel auf die Ebene, geschieht durch die zugrunde gelegte Kartenprojektion.

Die Bodenformen werden auf der Karte meist in Bergstrichen oder Schichtlinien wiedergegeben. An Stelle von Bergstrichen verwendet man bisweilen die Schummerung.

Der **Bergstrichzeichnung** liegt folgendes System zugrunde: Fallen Lichtstrahlen senkrecht von oben auf eine waagerechte Fläche, so erscheint diese ganz hell. Je schräger die Fläche ist, desto weniger Lichtstrahlen fallen auf sie, desto dunkler erscheint sie (Fig. 268). Je steiler ein Berg

Fig. 268

Anhöhen, Berge.

Fig. 269

ist, desto dichter sind die Bergstriche. In der Karte 1 : 100 000 werden Böschungen unter 1° nicht dargestellt. Man darf also weiße Stellen auf einer 1-cm-Karte nicht ohne weiteres als ebene Fläche ansprechen.

Alle Bergstriche verlaufen in Richtung des stärksten Falles. Die Steigerungsverhältnisse eines Weges kann man aus seiner Richtung zu den Bergstrichen ersehen.

Merke: dünne Bergstriche: fahrbare Böschung,
mittelstarke " : gangbare Böschung,
starke " : ersteigbare Böschung.

Einige Zahlen geben die Höhe an, andere Höhenunterschiede muß man schätzen.

Die **Schichtlinienzeichnung** ist aus folgender Anschauung entstanden:

Die Erdoberfläche denke man sich durch waagerechte Schichtflächen in gleichen senkrechten Abständen, der Schichthöhe, durchschnitten. Die Randlinien dieser Schichtflächen geben dann die Bodenformen wieder und heißen Schichtlinien. Jede dieser Schichtlinien verbindet also Punkte gleicher Höhe. Die Schichthöhe ist aus der Zeichnungsart zu erkennen, und zwar werden auf der Karte 1 : 25 000 bezeichnet:

die 20-m-Schichtlinien (20, 40, 60 u. s. f.): dick durchgezogene Linie,
die 10-m-Schichtlinien (10, 30, 50 u. s. f.): dünn durchgezogene Linie,
die 5-m-Schichtlinien (5, 15, 25 u. s. f.): unterbrochene Linie,
die 2,5-m-Schichtlinie: lange, gerissene Linien.
die 1,25-m-Schichtlinie: kurze, gerissene Linien.

Die Schichtlinien liegen, je steiler die Böschung ist, desto dichter nebeneinander, je flacher sie ist, desto weiter auseinander.

Auf einer Schichtlinienkarte kann man mit Hilfe der auf der Karte eingetragenen Höhenzahlen und mit Hilfe der Schichtlinien selbst, welche am Rande und vielfach auch innerhalb der Karte mit ihrer Höhenzahl bezeichnet sind, die Höhe jedes Punktes feststellen. Kessel sind durch einen nach innen weisenden Pfeilstrich gekennzeichnet.

Karten in Bergstrichzeichnung lassen das Gelände plastischer hervortreten und können kleiner im Maßstab sein als Schichtlinienkarten.

Die Höhenlage bestimmter Punkte läßt sich auf ihnen nur ungenau feststellen, hierzu ist eine Schichtlinienkarte erforderlich.

Bei Wanderungen und Märschen in ausgedehnten Wäldern benutzt man am besten die Karte 1 : 25 000.

Die **Erläuterung** einer Karte erfolgt durch die benutzten Kartenzeichen und durch die Beschriftung.

Im allgemeinen sind alle Grundrißgegenstände im richtigen Maßstab auf der Karte gezeichnet. Da für einige Gegenstände eine maßstabsgerechte Wiedergabe kaum lesbar wäre, hat man bestimmte, besonders deutliche Zeichen (Kartenzeichen) abweichend vom Maßstab gewählt. Alle Karten sind so aufgenommen, daß oben Norden, unten Süden, rechts Osten und links Westen ist. Die Beschriftung der amtlichen Karten geht von Westen nach Osten, ausgenommen bei Flußnamen und Erhebungen.

Fig. 270

2. Zurechtfinden im Gelände

Zweck: Zuverlässiges Kartenlesen und schnelles Zurechtfinden im Gelände ist die Grundlage für die praktische Ausübung des Geländesports.

Ausführung: Kartenlesen heißt: Die Bedeutung der auf der Karte angewandten Zeichen aller Art in ihrem Verhältnis zur Natur zu verstehen. Die Grundlage für das Zurechtfinden in jedem Gelände ist

stets das genaue Feststellen des eigenen Standorts. **Dieses Festlegen des eigenen Standorts nach der Karte erfolgt auf folgende Art und Weise:**

Man hält die Karte so, daß ihre Zeichnung sich mit der Lage der Gegenstände (Straßen, Höhen, Waldränder, Ortschaften usw.) in der Natur deckt. Hierzu sucht man sich Gegenstände, welche in der Natur

Fig. 271

sichtbar auch auf der Karte verzeichnet sind. **Es kann sich empfehlen, hierzu auf einen nahen Übersichtspunkt zu gehen.** Durch Vergleich der Natur mit der Karte wird man allmählich feststellen können, wo man sich befindet. **Die Karte muß vorher nach der Himmelsrichtung** orientiert sein.

Unter **Orientieren der Karte** ist zu verstehen, daß dem Auge alle Richtungen auf der Karte gleichlaufend erscheinen mit den gleichen Richtungen im Gelände.

Das Orientieren der Karte erfolgt zunächst nach der Richtung Norden.

Hilfsmittel zur Orientierung der Karte sind:

a) der Kompaß (Fig. 272),
b) die Sonne (Fig. 274),
c) die Uhr (Fig. 275),
d) die Gestirne bei Nacht (Fig. 276).

Fig. 272

Das Hilfsmittel des **Kompasses** wird auf folgende Art und Weise angewandt:

Man legt den Kompaß auf die Karte und läßt die Magnetnadel spielen. Wenn nicht Eisen (Stockspitze, Messer, Schlüssel, Uhr, Fernglas) die Nadel ablenken, zeigt ihre blaue Spitze ungefähr nach Norden.

Man dreht die Karte so, daß ihre Seitenränder der Nord-Süd-Richtung des Kompasses gleichlaufen und die blaue Nadelspitze nach dem oberen Kartenrand zeigt. Die Karte ist dann nach Norden eingerichtet.

Fig. 273

Meist ist auf der Bodenplatte des Kompasses links neben der Nordlinie ein Strich eingeritzt. Er bezeichnet die magnetische Abweichung der Nadel von etwa 10° von der wirklichen Nordrichtung.

Nach der **Sonne** läßt sich die Karte orientieren, indem man den Standpunkt der Sonne nach der Tageszeit (Figur 274) ermittelt und danach die Karte einrichtet.

Die **Uhr** kann den Kompaß ersetzen. Für den Gebrauch ist zu merken: Man hält die Uhr waagerecht so, daß der kleine Zeiger auf die Sonne gerichtet ist, dann liegt Süden genau in der Mitte zwischen dem kleinen Zeiger und der 12, und zwar am Vormittag vorwärts, am Nachmittag rückwärts abgelesen.

12° Mitternacht
N
9° Abends NW NO 3° Morgens
6° Abends W O 6° Morgens
3° Nachmittags SW SO 9° Vormittags
S
12° Mittags

Fig. 274

Süden (Nachmittag)
Süden (Vormittag)
Sonne (Nachmittag)
Sonne (Vormittag)

Fig. 275

Bei **Nacht** erfolgt das Orientieren der Karte nach den Sternen und der Stellung des Mondes. Man sucht den Polarstern. Er ist der vorderste Deichselstern des kleinen Wagens oder kleinen Bären und zeigt die N o r d - Richtung an. Man findet ihn durch fünfmaliges Verlängern der Verbindungslinie der Hinterräder des großen Wagens oder großen Bären.

Polarstern.
Großer Bär
Kleiner Bär.

Fig. 276

Punkte der Landesaufnahme, die durch Stangendreieck mit eingegrabenem Stein bezeichnet sind. Die Seite mit den eingemeißelten Buchstaben T. P. zeigt nach Süden. Das eingemeißelte Kreuz bezeichnet die genaue Lage des vermessenen Punktes.

Entfernungen auf der Karte werden mit dem Kilometermesser **abgegriffen.**

Bei Wanderungen, Märschen und Erkundungsläufen nach der Karte ist es praktisch, die Karte stets orientiert zu der Richtung der Vorwärtsbewegung zu halten, auch wenn z. B. bei einer Vorwärtsbewegung nach Süden die Schrift verkehrt steht. Es erleichtert trotzdem die Orientierung.

Fig. 277

Für **Wanderungen,** Märsche und Erkundungsläufe **ohne Karte** ist es notwendig, sich vor Antritt den Weg nach der Karte genau einzuprägen.

Feststellen der Himmelsrichtung, in der der zu erreichende Ort oder Geländepunkt liegt, nach den oben angegebenen Hilfsmitteln, strenges Einhalten der Richtung, welche öfter nachgeprüft werden muß, da jeder Mensch dazu neigt, im Gelände außerhalb der Wege, namentlich im Walde, nach rechts abzuweichen, und Berechnen nach der Uhr, wann man bestimmte Stellen erreicht haben muß, sind erforderlich.

Das Nachprüfen der Richtung erfolgt durch Aufsuchen von Merkzeichen im Gelände (Landmarken) und nötigenfalls durch die Wahl von Zwischenpunkten. Für die Berechnung von Wegen nach der Zeit gilt als Anhalt, daß man bei Tage und Nacht auf guten Wegen 1 km in etwa 12 Minuten zurücklegt. Auf schlechten Wegen und bei tiefer Dunkelheit entsprechend mehr.

Im Gebirge ist das Berechnen sehr schwierig und nur an Hand von sehr guten Sonderkarten möglich.

Bei Dunkelheit ist zu empfehlen, nur auf gebahnten Wegen zu bleiben und jedes Abkürzen und Abschneiden zu vermeiden.

Lehrweise: Der Geländesportlehrer wird für den Unterricht in Kartenkunde bei seinen Jungen schon eine gewisse Grundlage, die im

Erdkunde-Unterricht in der Schule gelegt ist, voraussetzen können. Eine gründliche Ausbildung in der Kartenkunde und im praktischen Kartenlesen ist aber besonders wichtig, da er den Schülern die Grundlage für die praktische Ausübung des Geländesports übermittelt. Für den ersten Unterricht ist es praktisch, die Karte 1 : 25 000 zu benutzen und erst später zum Gebrauch der Karte 1 : 100 000 überzugehen.

Der Geländesportlehrer denke daran, die Phantasie der Hitlerjungen vom ersten Tage ab anzuregen. Bei den Kartenleseübungen ist es zu diesem Zwecke praktisch, folgendermaßen zu verfahren: Studium der Karte und Einprägen des Kartenbildes; dann: „Augen zu" und sich im Geiste vorstellen, wie wohl die Gegend in Wirklichkeit aussieht, die das gedruckte Kartenbild zeigte.

Falls Planzeiger vorhanden sind, kann der Gebrauch des Planzeigers erklärt werden.

Der gesamte Unterricht muß entsprechend den Anforderungen der Leistungsprüfung der Hitlerjugend aufgebaut werden.

3. Sinnesschärfung

Die Sinnesschärfung ist die Schulung von Auge und Ohr durch Seh- und Hörübungen.

a) Sehübungen.

Zweck: Zweck der Sehübungen ist Schulung von Auge und Gedächtnis.

Ausführung: Jeder Hitlerjunge muß in der Lage sein, auch das Gesehene dem Auge und dem Gedächtnis so einzuprägen, daß er es kurz und klar bezeichnen kann.

Dazu sind **Sehübungen** bei verschiedener Beleuchtung (bei Tage, Dämmerung und Dunkelheit), in allen Körperlagen (im Stehen, Knien und hauptsächlich im Liegen) und in verschiedenartigem Gelände notwendig.

Das Sehen wird wesentlich beeinflußt durch die **Beleuchtung.** Sonne im Rücken gibt die beste Sicht. Beim Sehen gegen die Sonne ist es notwendig, die Augen durch die Hand abzuschirmen. Bei trübem Wetter, bei Nebel und Dämmerung bieten sich die Ziele unscharf an und sind oft nur im Umriß zu erkennen, Farben verschwinden fast ganz. Bei zunehmender Dämmerung heben sich nur größere Bodenwellen noch gegen den Himmel ab. Menschen und Tiere erscheinen nur noch als dunkle Schatten und Streifen. Die Farben verschwinden, nur der Unterschied zwischen hell und dunkel bleibt. Nur Ziele gegen hellen Himmel sind noch einigermaßen gut zu erkennen.

Bei den Sehübungen muß eine Ermüdung der Augen vermieden werden, sonst verschwimmt alles. Muß dem Auge Ruhe gegönnt werden, so wird dieses erreicht durch Sehen auf beschattetes Gelände, namentlich auch auf grüne Flächen.

Falsch ist es, um das Erkennen erzwingen zu wollen, etwa ein Auge mit dem Finger zu reiben.

Lehrweise: Der Gelände-Sportlehrer beginnt die Schulung der Augen bei Tage in verschiedenen Körperlagen mit ganz leichten Aufgaben auf nächste und nahe Entfernung. Wichtig hierbei ist es, daß die Jungen für ihre geländesportliche Betätigung, z. B. als Melder, Späher usw., mit Verstand sehen lernen, d. h., daß sie sich das, was sie gesehen haben, auch gleichzeitig im Gedächtnis einprägen.

Die ersten Aufgaben müssen so einfach wie möglich sein, z. B. man zeigt den Jungen im Gelände ein Haus. Sobald jeder das Haus erkannt hat, läßt man kehrtmachen und stellt durch Fragen fest, ob die Jungen das Bild des Hauses im Gedächtnis behalten haben, z. B. wieviel Fenster hat das Haus, wieviel Stockwerke, wie angestrichen und dgl. Einen oder den anderen Hitlerjungen läßt man (im kehrt) das Haus, wie er es im Gedächtnis behalten hat, aufzeichnen.

b) Hörübungen.

Zweck: Hörübungen haben den Zweck, das Ohr auf Unterscheiden von Geräuschen, auf das Feststellen der Richtung und der Entfernung des Geräusches zu schulen. Hören soll das Sehen ergänzen und in den Fällen ersetzen, wo Sehen unmöglich ist, z. B. in unübersichtlichem Gelände, bei Nacht, Nebel usw.

Ausführung: Der Hitlerjunge muß unterscheiden lernen:

a) Naturlaute, die nicht von Lebewesen kommen,
b) Geräusche von Tieren, Fahrzeugen und Menschen,
c) Die Richtung, aus welcher das Geräusch kommt.

Mittel, um Horchen zu lernen, sind: Regungsloses Stehen, Knien oder Liegen, um nicht selbst Geräusche am Boden oder an eigener Kleidung oder Ausrüstung zu verursachen. Beseitigung aller klappernden Gegenstände an sich selbst. Anhalten des Atems, Anlegen der flachen Hand an die Ohrmuschel, Legen des Ohrs auf trockenen, festen Boden, auf Eisenbahnschienen, Horchen an einem in den Boden gesteckten Stock.

Lehrweise: Die Schulung beginnt bei Tage mit einfachen Höraufgaben im Gelände, wobei die Hitlerjungen über die Grundsätze unterrichtet werden. Die Ziele werden in regelmäßigen Abständen von 50 bis 400 m so aufgebaut, daß sie zu sehen sind. Die Hitlerjungen

können also mit den Augen feststellen, aus welcher Richtung das Geräusch kommt. Dann läßt man die Augen für die gleichen Übungen verbinden.

Wichtig bei der Schulung ist, das oft durch den Großstadtlärm verbildete Gehör an das Erfassen natürlicher Geräusche zu gewöhnen.

Die Ausbildung muß in allen Körperlagen sowie in verschiedenartigem und in verschiedenartig belebtem Gelände stattfinden.

Praktischerweise werden Hörübungen immer mit Sehübungen verbunden.

Die weiteren Übungen läßt man bei Tage in unübersichtlichem Gelände (Wald) stattfinden und geht erst dann dazu über, Hörübungen bei Nacht abzuhalten.

4. Zielerkennen und Zielansprache

Bedingungen für das HJ.-Leistungsabzeichen:

	Stufe A 15 Jahre	Stufe B 16 Jahre	Stufe C 17 Jahre und darüber
Sinnesschärfung . . .	2 leicht erkennbare Ziele (Kopfscheiben) bis zu 150 m erkennen und richtig ansprechen.	2 mittelschwere erkennbare Ziele (Kopfscheiben) bis zu 250 m erkennen u. richtig ansprechen.	2 leichte und 2 mittelschwer erkennbare Ziele (Kopfscheiben) bis 400 m Entfernung richtig ansprechen.

Die Übung ist bestanden, wenn jeweils die Hälfte der Ziele richtig erkannt und angesprochen ist.

Zweck: Der Hitlerjunge muß in der Lage sein, ein Ziel schnell zu erkennen und sich im Gedächtnis einzuprägen, daß er es kurz und klar bezeichnen und das Wesentliche schildern und beschreiben kann.

Ausführung: Bei der Zielbeschreibung ist es wichtig, daß bei der Beschreibung von Einzelheiten richtige Bezeichnungen angewandt werden. Hierunter fallen z. B. die richtigen Bezeichnungen der

Bodenerhebungen: Berg, Höhe, Kuppe, Hügel, Kegel, Höhenrücken, Sattel, Grat, Geländewelle, Hang.

Bodenvertiefungen: Hohlweg, Mulde, Tal, Schlucht, Senke, Kessel.

Bodenbewachsung und Bebauung: Wiese, Stoppel, Brach-, Saat-, Getreidefelder, Busch-, Ödland, Laub-, Nadel-, Mischwald, Baumgruppen, Gebüsch, Straßen, Wege, Ortschaften, Gehöft, Fabrik usw. Strom, Fluß, Bach, Kanal, Brücke, Steg, Eisenbahn, Eisenbahndamm usw.

Getreidearten: Hafer, Gerste, Roggen, Weizen.

Feldbebauung: Kartoffeln, Futterrübe, Zuckerrübe, Klee, Hanf, Flachs, Mohn, Lupinen.

Bodenarten: Lehm, Ton, Sand, Kalk, Moor, Fels, Stein.

Baumschläge: Eiche, Buche, Erle, Kiefer, Fichte, Birke, Mischw•ld, Obstpflanzungen usw.

Eine Zielbeschreibung erfolgt praktischerweise folgendermaßen:

1. Man gibt die allgemeine Richtung, in der das Ziel liegt, an, z. B. halblinks.
2. Man führt das Auge auf ein Blickziel, z. B. der einzelne Baum mit den dürren Ästen.
3. Man gibt die Richtung vom Blickziel zum Ziel an, z. B. links davon eine Daumenbreite.
4. Man kann Zwischenziele angeben, z. B. ein kleiner Kugelbusch, eine halbe Daumenbreite links davon Kartoffelfeld.
5. Zuletzt gibt man das eigentliche Ziel an, z. B. im linken Drittel eine Scheibe.

Eine ganze Zielbeschreibung würde z. B. so lauten:

> Halblinks der einzelne Baum mit den dürren Ästen, links davon eine Daumenbreite kleiner Kugelbusch, eine halbe Daumenbreite links davon Kartoffelfeld, im linken Drittel eine Scheibe.

Zu beachten ist hierbei, daß die Zielbeschreibung kurz und klar in einer Art Telegrammstil erfolgt. Entfernungen sind, wenn möglich, mit anzugeben.

Die Bestätigung eines anderen, daß er das beschriebene Ziel gefunden hat, erfolgt durch Angabe eines Hilfspunktes, z. B. 50 m davon auffallender Stein oder dahinter zwei Büschchen.

Die Bestätigung nur durch „erkannt" oder ähnliches ist falsch, da damit nicht in allen Fällen gesagt ist, daß er auch wirklich das richtige Ziel erkannt hat. Diese schnelle, kurze, klare Zielbeschreibung muß jeder Hitlerjunge erlernen, damit er einem anderen, der die Zielansprache in derselben Form erlernt hat, in kürzester Zeit und mit absoluter Klarheit ein Ziel zeigen kann.

Lehrweise: Die planmäßige Schulung im Zielerkennen und in der Zielansprache beginnt mit einfachen Aufgaben in Verbindung und Anlehnung an die Sehübungen.

Es ist praktisch, daß der Gelände-Sportlehrer die Ziele zuerst selbst anspricht und beschreibt, damit die Hitlerjungen die Grundsätze und die kurze Art der Beschreibung eines Zieles erlernen. Ob die Jungen das Ziel richtig erkannt haben, läßt er sich durch Nennung eines Hilfszieles bestätigen.

Der Aufbau der Ziele muß eine planmäßige Schulung möglich machen. Er muß also so erfolgen, daß er sowohl in bezug auf Sichtbarkeit wie auch auf Entfernung der Ziele die Ziele zunächst leicht, allmählich schwerer erkennen läßt.

Bei jeder Zielansprache muß auch die geschätzte Entfernung angegeben werden.

5. Entfernungsschätzen

Bedingungen für das HJ.-Leistungsabzeichen:

	Stufe A 15 Jahre	Stufe B 16 Jahre	Stufe C 17 Jahre und darüber
Entfernungsschätzen . .	2 Entfernungen zwischen 50—250 m	3 Enfernungen zwischen 50—400 m	4 Entfernungen zwischen 100—800 m

Die Übung ist bestanden, wenn die Fehlergrenze bei jeder einzelnen Übung nicht über 30% liegt.

Zweck: Der Hitlerjunge muß im Gelände Entfernungen richtig schätzen können, da richtiges Entfernungsschätzen für die geländesportliche Betätigung von wesentlicher Bedeutung ist.

Ausführung: Das Entfernungsschätzen läßt sich nicht durch theoretischen Unterricht, sondern nur durch praktische Übung erlernen. Beim Schätzen wird die Strecke vom eigenen Standpunkt bis zum Ziel am Erdboden mit den Augen abgemessen. Das Bestimmen der Entfernung wird beeinflußt durch:

1. Art des Geländes;
2. Beleuchtung — Sonne, verdeckter Himmel, Mondlicht;
3. Tageszeit — Helligkeit, Dämmerung, Nacht;
4. Witterung — klar, Nebel, Regen;
5. Größe des Zieles und seine Sichtbarkeit — Untergrund, Hintergrund, Farbe, Tarnung, Bewegung.

Das Entfernungsschätzen muß deshalb in wechselndem Gelände, in allen Körperlagen, namentlich im Liegen, und bei verschiedener Witterung und Beleuchtung stattfinden. Beim Entfernungsschätzen treten sehr leicht Schätzfehler auf.

Man schätzt meistens **zu kurz:**

bei hellem Sonnenschein,
bei reiner, klarer Luft,
bei Sonne im Rücken, bei hellem Hinter- und Untergrund,
auf gleichmäßigen Flächen (Ebene, Schnee),
über Wasser,
bei welligem, hügligem Gelände, besonders, wenn einzelne Strecken nicht einzusehen sind,

Mann schätzt leicht **zu weit:**

gegen die Sonne,
bei dunklem Hinter- und Untergrund,

bei trübem Wetter und in der Dämmerung,
bei Nacht (ausgenommen Anschätzen eines Lichtes),
gegen nur teilweise oder nur kurze Zeit sichtbare Ziele.

Bevor der Hitlerjunge anfängt, verschiedene Entfernungen zu schätzen, muß er sich bestimmte Entfernungen als Maßeinheiten einprägen, z. B.:

1. Einprägen bestimmter, täglich zurückzulegender Entfernungen,
2. Einprägen von abgesteckten Entfernungen (50, 100, 200 m) in verschiedenartigem Gelände (eben, durchschnitten, abfallend, aufsteigend, verschiedene Bewachsung) und bei verschiedener Beleuchtung (Sonne, Schatten, bedeckter Himmel usw.),
3. Einprägen der Erkennbarkeit eines Menschen auf verschiedene Entfernungen.

   Man kann im allgemeinen erkennen bzw. unterscheiden:
   auf 200 m das Gesicht,
   auf 400 m den Kopf,
   auf 600 m noch den oberen Umriß eines Menschen.

Die Entfernungen werden bezeichnet mit:

nächste Entfernung	bis 100 m,
nahe Entfernung	bis 400 m,
mittlere Entfernung	bis 800 m,
weitere Entfernung	über 800 m.

Der Hitlerjunge muß sich merken, daß gleichlange Strecken um so kürzer erscheinen, je weiter sie vom Auge entfernt sind. Außerdem, daß jede Strecke um so kürzer erscheint, je näher das Auge dem Erdboden ist. Das kommt daher, daß das Auge nur eine kleine Fläche übersieht, und daraus geht hervor, wie wichtig das Entfernungsschätzen gerade aus dem Liegen ist.

Um die Entfernungen richtig zu schätzen, gibt es verschiedene Arten, die auf nahe, mittlere und weite Entfernungen, in Ausnahmefällen auf nächste Entfernungen anwendbar sind:

a) **Schätzen durch Vergleich:** Man vergleicht die Strecke mit einer der eingeprägten Maßeinheiten;
b) **Schätzen durch Teilen:** Man teilt die Entfernung in zwei Hälften, bringt die eine in das Verhältnis zu einer der bekannten Maßeinheiten und verdoppelt die erhaltene Schätzung;
c) **Teilung der Entfernung nach hervortretenden Geländestellen:** Man teilt die Entfernung nach besonderen Merkmalen (z. B. Weg W auf nachstehender Skizze), schätzt jeden Teil für sich und zählt die Ergebnisse z u s a m m e n ;
d) **Eingabeln der Entfernung:** Man schätzt, wie groß sie höchstens sein kann, wie groß sie mindestens sein muß. Darauf zieht man aus den genommenen Schätzungen das Mittel;

e) **Schätzen über nicht einzusehendes Gelände:** Man überträgt dazu die zu schätzende Entfernung auf eine gerade, übersichtliche Strecke, zum Beispiel auf eine Straße, eine Baumreihe, einen Waldrand und schätzt diese. So überträgt man zum Beispiel die Strecke nach dem Waldrand W auf nachstehendem Bilde, die wegen einer tiefen Senke nicht eingesehen werden kann, auf die seitliche Straße A—B. Man schätzt also statt unmittelbar nach W, jetzt die Entfernung A—B auf der Straße;

Fig. 278

f) **Schätzen von quer oder schräg laufenden Strecken:** Das Verfahren ist ähnlich den bisherigen. Es ist nur die Streckenverkürzung bei zunehmender Entfernung zu beachten (Fig. 279).

Fig. 279

g) **Schätzen, wieviel Zeit** man brauchen würde, um den anzuschätzenden Ort zu erreichen. Daraus kann man dann die Entfernung berechnen. Auf eine Minute rechnet man etwa 100 m.

Beim Höhenschätzen (Schätzen der Höhe von Bäumen, Kirchtürmen, Schornsteinen usw.) bekommt man beim Üben mit der Zeit einen leidlichen Anhalt, wenn man derartige Ziele zunächst aus nächster Nähe schätzt und die Verkürzung bei langsamem Zurückgehen

vergleicht. Beim Schätzen von Zielen in der Luft ist man mehr auf Vermutung angewiesen. Für das Schätzen der Höhe von Flugzeugen in der Luft kann als Anhalt dienen, daß bei einem Flugzeug etwa

bis 300 m noch die Köpfe der Insassen,
bis 600 m noch die Streben,
bis 1200 m noch die Bezeichnung (z. B. D 115)

zu erkennen sind.

Fig. 280

Für das Schätzen nach der *Breite* sind die *Daumenbreite* und der *Daumensprung* Hilfsmittel.

Unter *Daumenbreite* versteht man die Fläche, welche der Daumen deckt, wenn man bei ausgestrecktem Arm mit einem Auge zugleich an beiden Seiten vorbeisieht (Fig. 280). Der Daumensprung wird ausgeführt, indem man mit ausgestrecktem Arm bei einem geschlossenen Auge die eine Daumenkante an die Hauptrichtungslinie bringt, das geöffnete Auge schließt und das vorher geschlossene Auge öffnet, wodurch diese Daumenkante seitwärts springt (Fig. 281).

Fig. 281

Die beim Entfernungsschätzen erzielten Ergebnisse werden zweckmäßigerweise in ein Entfernungsschätzbuch eingetragen und die Schätzfehler in Prozenten berechnet, die man aus dem Monogramm schnell ablesen kann.

Die wirkliche Entfernung zum Ziel wird festgestellt durch Abmessen mit der Meßleine oder dem Bandmaß, durch Abgreifen auf der Karte mit dem Kilometermesser oder durch Abschreiten. Deshalb muß jeder Hitlerjunge wissen, wieviele Doppelschritte er auf 100 m macht.

Lehrweise: Der Geländesportlehrer muß im Auge haben, daß beim Entfernungsschätzen eine planmäßige, schrittweise Schulung unbedingt erforderlich ist, da nur dann der Hitlerjunge die notwendige Sicherheit bekommt.

Vor Beginn der Ausbildung muß die Sehschärfe jedes einzelnen Jungen geprüft werden.

Danach stellt der Geländesportlehrer seinen Schulungsplan auf.

Zur Einführung ist ein Anschauungsunterricht in einem sorgsam erkundeten Gelände mit zweckentsprechendem Zielaufbau praktisch, bei dem die Grundsätze des Entfernungsschätzens und die das Entfernungsschätzen erleichternden oder erschwerenden Einflüsse besprochen werden. Zweckmäßig wird hierbei ein Geländepunkt ausgewählt, von dem das Gelände in einer Richtung eben verläuft, in der anderen stark abfällt und in der dritten stark ansteigt. — In allen drei Richtungen werden in Entfernungen von 50, 100 und 200 m Jungen aufgestellt, die man stehend, kniend und liegend, auf hellem und dunklem Untergrund, vor hellem und dunklem Hintergrund und, soweit möglich, mit der Sonne im Rücken und gegen die Sonne erscheinen läßt. Hierdurch erhalten die Hitlerjungen einen Eindruck davon, wie wichtig das Entfernungsschätzen ist.

Dann erst beginnt die planmäßige Schulung mit Einprägen von Entfernungen von 50 und 100 m als Maßeinheiten und mit Schätzen von Entfernungen von 0—100 m in verschiedenartigem Gelände und bei verschiedener Beleuchtung. Sind die Hitlerjungen im Schätzen dieser Entfernungen soweit geschult, daß hierbei selten Fehler über 25 Prozent vorkommen, kann der Geländesportlehrer dazu übergehen, die Entfernungen bis 250 m zu vergrößern.

Wenn auch in den Bedingungen der Leistungsprüfung der HJ. ein Schätzen von seitlichen Entfernungen nicht vorgesehen ist, kann trotzdem das Schätzen seitlicher Entfernungen bis zu 200 m hinzugenommen werden (Fig. 282).

Jeder Schulungsunterricht muß den Hitlerjungen zunächst vor einfache, dann schwierigere Entfernungsschätzaufgaben stellen.

Für Stufe B wird, wenn die Bedingungen der Stufe A erfüllt sind, das Entfernungsschätzen bis 400 m und für Stufe C bis 800 m ausgedehnt.

Der Geländesportlehrer tut gut daran, die Anforderungen bei der Ausbildung und dadurch die Sicherheit im Entfernungsschätzen über die im Leistungsbuch der HJ. vorgeschriebenen Entfernungen zu erhöhen und im Laufe der Schulung die Zeiten für das Schätzen von der Ansage des Zieles bis zur Schätzung allmählich zu verkürzen.

Zweckmäßiger Zielaufbau ist besonders wichtig. Die wirklichen Entfernungen zu den einzelnen Zielen müssen genau gemessen sein, Abschreiten ist ungenau. Auch müssen die Ziele so aufgestellt sein, daß

Fig. 282

ihr Fußpunkt von der Stelle aus, wo das Entfernungsschätzen stattfinden soll, aus dem Liegen zu sehen ist. Als Ziele für das Entfernungsschätzen verschiedenfarbige Flaggen aufzustellen, empfiehlt sich nicht, man nehme Scheiben oder benutze Geländepunkte (auch hier muß der Fußpunkt zu sehen sein).

Bei der ganzen Ausbildung muß der Geländesportlehrer beachten:

1. Die planmäßige Ausbildung leidet, wenn die Entfernungen zu früh vergrößert werden. Da dann den Schülern die nötige Sicherheit fehlt, werden sie nur zur Oberflächlichkeit erzogen.
2. Um den Ehrgeiz und die Freude für das Entfernungsschätzen bei dem Hitlerjungen zu erwecken, muß das Entfernungsschätzen in sportlicher, wettkampfmäßiger Form betrieben werden.
3. Das Entfernungsschätzen muß in allen Körperlagen, besonders aber im Liegen erfolgen.

Um selbst ein Bild von dem Grade der Ausbildung zu bekommen, ist es praktisch, die Hitlerjungen mit verschiedenen Schätzungen nebeneinander, mit der gleichen Schätzung hintereinander antreten zu lassen. Damit bekommt der Geländesportlehrer ein Streuungsbild, das ihm zeigt, ob sein Unterricht zweckmäßig im Aufbau war und ob seine Jungen Fortschritte machen.

Sicherheit im Schätzen bekommt man nur durch dauerndes Üben.

6. Geländebeschreibung

Bedingungen für das HJ.-Leistungsabzeichen:

	Stufe A 15 Jahre	Stufe B 16 Jahre	Stufe C 17 Jahre und darüber
Geländekunde	—	Schilderung der Bodenformen u. -bedeckungen in einem Geländestreifen von ca. 100 m Breite u. ca. 300 m Tiefe.	Schilderung der Bodenformen u. -bedeckungen in einem Geländestreifen von ca. 100 m Breite u. ca. 300 m Tiefe.

Die Übungen in Stufe B und C sind bestanden bei richtiger Schilderung der Bodenformen und -bedeckungen.

Zweck: Bei der Ausbildung in der Geländebeschreibung soll der Hitlerjunge lernen, in knapper und richtiger Ausdrucksweise, gut gegliedert, einen Geländeausschnitt zu beschreiben. Alle Einzelheiten der Bodengestaltung und der Bodenbedeckungen unter Hervorhebung des Charakteristischen muß er genau schildern lernen.

Ausführung: Bei der Geländebeschreibung ist es wichtig, die richtige Ausdrucksweise anzuwenden. Sie setzt die Kenntnis der richtigen Benennung von Geländeform und Geländebedeckung und Gewässern voraus.

Unter G e l ä n d e f o r m e n sind zu verstehen:

a) Bodenerhöhungen:

H ü g e l : Unter Hügel versteht man eine niedrige Erhebung.

G e l ä n d e w e l l e : Unter Geländewellen versteht man kleine wellige Bodenerhebungen in sonst ebenem Gelände, auf die Bezeichnungen wie Hügel usw. nicht anwendbar sind.

H ö h e : Unter Höhe versteht man eine größere Erhebung.

B e r g : Unter Berge versteht man die höchsten Erhebungen eines Geländes, die verschiedene Formen haben können, wie zum Beispiel:

K e g e l (spitze Bergform),
H ö h e n r ü c k e n (lang hinziehende Erhebung),
K u p p e (abgeplattete Bergform),
G r a t (scharfe Kante eines Gebirgsrückens).

S a t t e l : Unter Sattel versteht man eine breite Einsenkung in einem Höhenrücken.

Hang: Unter Hang versteht man die abfallende Seite einer Erhebung (Höhe, Berg). Je nach dem Abfall wird der Hang als steil, flach oder stetig bezeichnet.

Fig. 283

b) Bodenvertiefungen:

Hohlweg: Ein in eine Bodenerhöhung eingeschnittener Weg.
Mulde: Die Mulde ist eine flache Einsenkung.
Tal: Täler sind sich lang hinziehende Bodenvertiefungen.
Schlucht: Schluchten sind tief eingeschnittene Täler.
Kessel: Kessel ist eine trichterförmige Bodenvertiefung.

Unter **Bodenbedeckungen** sind zu verstehen:

a) **Bodenbewachsung:** Wald, Waldstück, Baum (einzelner Baum, Kugelbaum), Gebüsch, Hecke, Busch, bebautes Feld, Sturzacker, Wiese, Knick (kleiner Wall mit Hecke).

b) **Bodenbebauung:** Stadt, Dorf, Ortschaft, Gut, Fabrik, Mühle, Gehöft, Haus, Scheune, Brücke, Steg.

c) **Wege und Bahnstrecken:** Straße, Feldweg, Schneise, Damm, Eisenbahn.

d) **Gewässer:** Strom, Fluß, Bach, Kanal, See, Teich, Weiher, Sumpf.

Als **markante Punkte** bezeichnet man:

einzelnen Baum, Denkmal, Turm, trigonometrischen Punkt, Kirche, Windmühle, Windmotor.

Unter **„offenem"** Gelände versteht man ein Gelände mit so niedriger Bodenbewachsung und Bebauung, daß das Gelände größtenteils einzusehen ist.

Unter **„bedecktem"** Gelände versteht man ein Gelände mit höherer Bodenbewachsung und Bebauung, so daß deshalb ein Teil des Geländes nicht einzusehen ist.

Je nach der Zahl und der Höhe der Bodenerhebungen wird ein Gelände eben, hügelig, wellig, bergig oder gebirgig genannt, bei einer größeren Anzahl von Bodenerhebungen und Bodenvertiefungen als **„durchschnitten"** bezeichnet.

Jede Geländebeschreibung beginnt mit der Beschreibung des eigenen Standpunktes. Vom eigenen Standpunkt aus beschreibt man dann von rechts nach links das zunächst liegende Gelände, alsdann das weiter in der Ferne liegende Gelände. Bei jedem beschriebenen Geländepunkt muß die geschätzte Entfernung angegeben werden.

Lehrweise: Für die Geländebeschreibung muß der Geländesportlehrer seine Hitlerjungen zu kleinen Gruppen zusammenfassen. Die Ausbildung selbst erfolgt in allen Körperlagen, stehend, kniend und liegend.

Voraus geht eine Schulung am Sandkasten. Der Sandkasten muß zu diesem Zweck so hergerichtet werden, daß auf ihm alle wesentlichen Bodenformen dargestellt sind. Am Sandkasten lassen sich nur Boden- oder Geländeformen lehren. Geländebewachsung und Gewässer kann man auf dem Sandkasten nicht darstellen, ebensowenig wie die verschiedenen Klassen von

Fig. 284

Wegen, die verschiedenen Arten von Eisenbahnen usw. Deshalb kann der Sandkastenunterricht auch nur als Vorbereitung für die Schulung im Gelände gelten. Wichtig ist, bei den Hitlerjungen das Verständnis dafür zu erwecken, nur gleiche Fachausdrücke anzuwenden, um sich schnell verständigen zu können.

Der erste praktische Unterricht im Gelände findet zweckmäßigerweise auf einer kleinen Anhöhe statt, von der aus der für den Unterricht ausgesuchte Geländeabschnitt gut einzusehen ist. Dieser Geländeabschnitt ist möglichst klein zu wählen. Der Geländesportlehrer bezeichnet einen solchen Geländeabschnitt in folgender Weise:

1. Er gibt vom eigenen Standpunkt rechts und links je einen etwa 100 m entfernten Geländepunkt an. Der in diesem Dreieck liegende Geländeteil ist zu beschreiben. Zum Beispiel: „Rechts vorspringende Waldecke, links einzelner Baum."
2. Er gibt seitliche Begrenzungen an, die nicht über 100 m breit und die Begrenzung nach der Tiefe nicht über 300 m tief. Das innerhalb der seitlichen Begrenzung liegende Viereck muß dann beschrieben werden. Zum Beispiel: „Rechte Grenze: einzelnes Haus — Windmühle, linke Grenze: Brücke — Kugelbaum."

Beim ersten Unterricht ist es zweckmäßig, daß der Geländesportlehrer selbst eine kurze Geländebeschreibung vornimmt, die als Beispiel für seine Jungen geeignet ist. Allzuviel Zeit braucht auf den Unterricht in der Geländebeschreibung nicht verwandt zu werden, da bei Geländebeurteilung, Sehübungen, Zielansprache, Entfernungsschätzen, Spähtruppausbildung usw. sowieso die Geländebeschreibung vorausgeht. —

Die Ausbildung in verschiedenen Körperlagen, liegend, kniend, stehend, ist notwendig, da sich hierbei das Gelände dem Auge verschieden darstellt.

Beispiel für die Beschreibung eines Geländeteils am Sandkasten:

Vorarbeit am Sandkasten:

1. Aufbau:

Der Sandkasten muß bieten: alle gebräuchlichen Höhenformen (Kuppe, Kegel, Rücken, Grad), Bodenvertiefungen (Hohlweg, gewölbter Hang, Sattel, Senke, Mulde, Tal, Schlucht), Bodenbedeckungen (Wald, Findling, Kirche, Windmühle, buntes Haus mit andersfarbigem Dach, Waldstücke, Büsche), „Markante Punkte" (einzelner Baum, Denkmal, Dorf), Sandkastenweg, Sandkastenbach, Sandkasteneisenbahn (Bänder).

2. Besprechung an Sandkasten (Fig. 285).

Geländesportlehrer: „A. trete an die Nordostecke des Sandkastens und nenne mir von dort aus die hauptsächlichsten Bodenformen, die auf dem Sandkasten dargestellt sind."

Fig. 285

Bei den ersten Übungen kann der Hitlerjunge, am Sandkasten stehend, sozusagen „aus der Vogelschau", die Geländeformen beschreiben; er soll zunächst nur zeigen, daß er die im Unterricht gelernten üblichen Ausdrücke und

Bezeichnungen nun praktisch anzuwenden versteht. Später muß diese Beschreibung sitzend, den Sandkasten in Augenhöhe, von einem angenommenen, auf dem Sandkasten genau bezeichneten Standpunkt (Höhe, Dorfausgang usw.) gefordert werden.

Hitlerjunge A nennt nun, von rechts nach links gehend, erst die nahen, dann die entfernteren Höhen, Hügel, Berge, Mulden, Hänge, Täler usw., die er auf dem Sandkasten erkennt.

Der Lehrer läßt von Zeit zu Zeit andere Jungen in der Beschreibung fortfahren und stellt

Zwischenfragen:

„Wie unterscheidet sich eine Mulde von einem Tal?"

Beispiele auf dem Sandkasten von verschiedenen Jungen zeigen lassen.

„Was versteht man unter Vorder- (Hinter-) Hang? Zeige mir einen solchen auf dem Sandkasten."

„Zeige mir zum Unterschied von diesem Rücken eine Höhe" usw.

Geländesportlehrer: „Beschreibe mir nun vom Standort Südwestecke dieses Wäldchens alle, auch die kleinsten Bodenformen Richtung Kirch-B und Mühlen-B."

Hierbei muß der Hitlerjunge alle Bodenerhebungen und Bodenvertiefungen bis in die kleinsten Einzelheiten schildern.

Hitlerjunge A: „Ich stehe hier an der Südwestecke des Wäldchens 100 m westlich A-Dorf; halbrechts auf etwa 250 m . . . usw."

Der Hitlerjunge beginnt mit der genauen Bezeichnung des eigenen Standortes und geht bei der Beschreibung wieder von rechts nach links. Beim Besprechen der Einzelheiten soll er die ungefähre Entfernung angeben.

Geländesportlehrer: „Ich stelle hier an den Nordhang des Kirch-B. eine Sandkastenfigur. Beschreibe mir von diesem Standort (Wäldchen westl. A-Dorf wie oben) mit ganz kurzen, klaren Worten, wo sie stand" (er nimmt die Figur wieder weg).

Hitlerjunge: „Halbrechts, auf etwa 1000 m, bewaldete Höhe; an ihrem vorderen Hang, genau in Richtung auf das über die Bäume hinausragende trigonometrische Signal, etwa 50 m **vor** dem Waldrand, stand der Gegner."

„Bei der Ansprache eines solchen Ziels gibt der Junge eine Geländebeschreibung im Telegrammstil. Bei den Übungen ist vor allem darauf zu halten, daß der Hitlerjunge einen treffenden, unmißverständlichen Ausdruck für einen Punkt oder Gegenstand im Gelände findet, der sofort die Blickrichtung in die Nähe des Ziels zwingt. Am Sandkasten lassen sich zwar kleine Geländeeinzelheiten (dunkler oder heller Fleck im Gelände, einzelner, auffallender, hellbrauner Busch usw. usw.) schwer darstellen. Der Zweck der Vorübung der Zielansprache am Sandkasten wird aber auch erreicht, wenn

man die anzusprechenden Ziele nahe an Hilfsziele aufbaut, die man auch am Sandkasten deutlich machen kann (z. B. trigon. Signal, Windmühle, einzelnes Haus, einzelner Baum, ein Stein, der einen Felsen oder Findling darstellt usw). Der Zweck der Stilübung, d. h. der telegrammstilartigen Beschreibung des Geländes zwecks Hinführung des Auges auf den bestimmten Geländepunkt, wo das Ziel liegt, wird damit voll erreicht.

7. Geländebeurteilung und -ausnutzung

Bedingungen für das HJ.-Leistungsabzeichen:

	Stufe A 15 Jahre	Stufe B 16 Jahre	Stufe C 17 Jahre und darüber
Geländeausnutzung . .	Heranarbeiten an einen Gegner aus 100 m Entfernung in günstigem Gelände.	Heranarbeiten an einen Gegner aus 200 m Entfernung in günstigem Gelände.	Vorgehen als Spähtrupp über ca. 400 m Gelände unter Ausnutzung des Geländes und Berücksichtigung des Auftrages.

Übung in Stufe A und B bestanden bei richtiger Ausnutzung des Geländes vom Gegner aus betrachtet; in Stufe C bei richtigem Verhalten unter Berücksichtigung des Auftrages.

Zweck: Der Hitlerjunge soll beurteilen lernen, welche Vorteile oder welche Nachteile ein Gelände für einen bestimmten Zweck bietet, und wie er sich unter Ausnutzung der Vorteile, die ein Gelände bietet, im Gelände ungesehen bewegen oder sich verstecken kann.

Ausführung: Die Geländebeurteilung erstreckt sich ganz allgemein auf folgendes:

Geländeformen: Sichtverhältnisse von einer Erhebung, Berg, Hügel, Höhe, Kuppe aus.

Ausdehnung, Form und Lage von Erhebungen zu der eigenen Marschrichtung.

Möglichkeit gedeckter Annäherung. Geländehindernisse an Hängen und Steilhängen oder Einsenkungen (Tal, Mulde, Hohlweg) und Möglichkeit der Verteidigung.

Geländebedeckungen: Lage, Ausdehnung, Form und Beschaffenheit des Saumes, Sichtverhältnisse, Wegsamkeit von Wäldern, Gangbarkeit, Übersicht, Bewachsung von Feldern, Benutzbarkeit (Art, Länge, Breite, Steigungsverhältnisse) der Straßen und Wege.

Wegenetz im allgemeinen: Deckung, Querwege, Geländeabschnitte.

Deckungsmöglichkeit in Ortschaften, Häusern usw. Sichtbehinderung durch diese. Gestalt des Ufergeländes, Breite, Übergangsmöglichkeiten von Bächen usw.

Eine praktische Geländebeurteilung erfolgt zweckmäßigerweise in folgender Reihenfolge:

a) Blick in das Gelände (oder auf die Karte): den Weg, ein Ziel oder Beobachtungsstreifen gemäß des Auftrages aufsuchen;
b) Überlegung, wie das Gelände für den Auftrag am günstigsten wäre;
c) Überlegung, welche Vorteile oder Nachteile hat das Gelände für die Erfüllung des Auftrages;
d) Zusammenfassung des Ergebnisses von a—c in einem klaren Schlußurteil.

Habe ich einmal einen Entschluß gefaßt, halte ich unter allen Umständen an ihn fest.

Das Vorgehen im Gelände erfolgt so, daß jede sich bietende Deckung, wie Bodenwellen, auch wenn sie noch so gering sind, Gräben, Erdhaufen, Sträucher usw. ausgenutzt, auffallende Punkte vermieden werden.

Zweckmäßige Tarnung erleichtert die Geländeausnutzung.

Die Haltung und Art des Vorgehens muß sich dem Gelände anpassen. Solange man noch in Deckung und ungesehen vom Gegner ist, wird aufrecht mit schnellem Schritt gegangen, langsames Gehen ist falsch. Nähert man sich der deckenden Höhe, wird, solange es möglich ist, noch aufrecht, dann in gebückter Haltung weiter vorwärts gegangen. Die Blickrichtung ist stets nach vorn. Der Körper verschwindet dann mehr und mehr, bewegt sich im Knien vorwärts und geht, sobald es nötig wird, zu Kriechen und Gleiten über. Das Kriechen und Gleiten erfolgt auf verschiedene Arten:

a) Leib am Boden. Anziehen eines Knies und Vorschieben des ganzen Körpers oder
b) Leib bleibt gestreckt. Vorkriechen auf Ellbogen und Fußspitzen (Gleiten) oder
c) Leib am Boden, Beine gestreckt. Beide Ellbogen greifen so weit wie möglich vor und ziehen den ganzen Körper vor.

Diese Art des Kriechens nennt man Robben.

Muß man Geländestrecken, die vom Gegner einzusehen sind, überwinden, so erfolgt dieses von Deckung zu Deckung in kurzen **Sprüngen.** Die Sprünge werden desto kürzer, je näher man am Gegner ist. Das Springen erfolgt in der Weise, daß man aus der Deckung im Liegen sich die nächste kleine Deckung, z. B. einen Erdhaufen, Busch usw. sucht und in einem kurzen Sprunge, der niemals länger als 20 m sein darf, darauf hin springt und sich wieder hinwirft. Das Aufspringen und Hinwerfen sowie der Sprung selbst müssen so schnell er-

folgen, daß der Gegner einen nicht erfassen kann. Ist der nächste Deckungspunkt, z. B. ein Busch, dem Gegner gut sichtbar, ist es unzweckmäßig, genau auf diesen Busch zuzuspringen, besser springt man geradeaus vor und versucht, den deckenden Busch durch Seitwärtskriechen zu erreichen. Dabei muß man darauf achten, daß die Front immer nach vorn bleibt, um nicht dem Gegner die Breitseite zu zeigen, damit ein größeres Ziel zu geben und ihm das Erkennen zu erleichtern.

In Wäldern denke man daran, daß in entlaubten Wäldern einzelne Menschen leicht zu sehen sind, nur dichter, hochstämmiger Hoch- und Laubwald geben unbedingten Schutz gegen Sicht, was bei lichtem Hochwald nicht immer der Fall ist. Das vorhandene Unterholz muß ausgenutzt werden (Fig. 286). Grundsätzlich geht man so weit wie möglich in den Wald hinein.

Falsch Fig. 286 Richtig

Je näher man an einen Gegner herankommt, desto mehr muß man sich anschleichen, so, wie der Jäger das Wild anschleicht. Jedes Geräusch, Brechen von Zweigen, Anstoßen an Steine, Sprechen, Husten usw. ist hierbei zu vermeiden. Oft wird es dann notwendig sein, von Zeit zu Zeit in voller Deckung unbeweglich liegen zu bleiben, um die Aufmerksamkeit des Gegners abzulenken. Wird man bei Nacht von einem Gegner angeleuchtet, so soll man in sich erstarren. War man im Gehen, bleibt man sofort unbeweglich stehen, da jede Bewegung zum Verrat wird.

Grundsatz bei der **Geländeausnutzung** ist: Man wendet zeitraubende und anstrengende Vorbewegungsarten nur dann an, wenn die Nähe des Gegners oder das Gelände dazu zwingt. Der Vorwärtsdrang darf niemals verloren werden.

Lehrweise: Der Unterricht in der Geländebeurteilung beginnt zweckmäßigerweise am Sandkasten mit einer kurzen Einführung in die Grundsätze der Geländeburteilung. Es ist von vornherein zu lehren, daß die Geländebeurteilung in kurzer, logischer Gedankenfolge mit einer klaren, eigenen Stellungnahme erfolgt. Der Zweck, für den

die Geländebeurteilung erfolgen soll, muß in der Aufgabe klar zum Ausdruck kommen. Sobald die Hitlerjungen das Wesen der Geländebeurteilung erfaßt haben, erfolgt die weitere Schulung im Gelände durch Aufgaben.

Die Geländeausnutzung zeigt man seinen Jungen mit einem Anschauungsunterricht im Gelände, wobei eine Schar einer anderen zeigt:

a) Vorgehen weitab vom Gegner;
b) Besetzen und Räumen einer Höhe;
c) Besetzen und Räumen eines Waldrandes;
d) Überwindung eingesehener Flächen;
e) Vorgehen dicht am Gegner;
f) Anschleichen.

Im Anschluß an den Anschauungsunterricht beginnt man mit der praktischen Schulung in der Geländeausnutzung. Nach kurzer, schulmäßiger, teilweise drillmäßiger Einübung von Sprüngen im Rahmen von Aufgaben.

8. Tarnen

Bedingungen für das HJ.-Leistungsabzeichen:

	Stufe A 15 Jahre	Stufe B 16 Jahre	Stufe C 17 Jahre und darüber
Tarnung	Ausnutzung vorhandener Tarnung.	a) Ausnutzung vorhandener Tarnung. b) Herstellung eigener Tarnung in günstigem Gelände.	a) Ausnutzung vorhandener Tarnung. b) Herstellung eigener Tarnung in günstigem Gelände. c) Herstellung eigener Tarnung in ungünstigem Gelände.

Übung ist bestanden bei ausreichender Tarnung.

Zweck: Tarnen heißt, sich dem Gelände unter Ausnutzung der in der Natur vorhandenen Mittel oder durch künstliche Mittel so anzupassen, daß man vom Gegner gar nicht oder nur schwer zu erkennen ist.

Ausführung: Es gibt:

1. **Natürliche** Tarnmittel:

Der Bodenbedeckung entnommene Mittel — Zweige, Gras, Stroh, Erde usw.

Die Witterung — Schatten, Dunkelheit, Nebel.

2. **Künstliche** Tarnmittel:

Zeltbahnen oder dergleichen, Kleidung, Änderung der Gesichtsfarbe.

Bei **Erdarbeiten** muß der Hitlerjunge daran denken, daß

1. eine falsche und schlechte Tarnung die Aufmerksamkeit eines Gegners mehr auf sich zieht, als daß sie diese ablenkt;
2. auch eine gute Tarnung durch unvorsichtige Bewegungen unwirksam wird — Sprechen, Geräusche und Lichterscheinungen (Taschenlampe) haben zu unterbleiben;
3. man sich nicht nur nach vorn, sondern auch nach der Seite und oben tarnen muß.

Wichtig ist, bei der Tarnung die **Schattenwirkung** zu beachten. Eine Person oder ein Gegenstand hebt sich auf hellem Untergrund mehr ab als auf dunklem, ebenso gegen hellen Hintergrund. Man muß deshalb darauf achten, bei der Tarnung einen dunklen Hintergrund zu wählen, da dieser Farbe und Umriß einer Person und eines Gegenstandes, selbst in der Bewegung, verschwinden läßt. Schlag- und Eigenschatten von Häusern, Bäumen, Hecken, Waldrändern usw. müssen ausgenutzt werden.

Baumbeobachter müssen namentlich auf dunklen Hintergrund achten. Die Beleuchtung spielt bei der Tarnung eine große Rolle, da sie die Sichtbarkeit wesentlich beeinflußt. Sonne im Rücken blendet gegnerische Beobachter, läßt Farben verschwinden, die Umrisse einer Person oder eines Gegenstandes aber hervortreten. Sonne von vorn gibt dem gegnerischen Beobachter gute Sicht und läßt ihn auch Farben gut erkennen. Sonne von der Seite gibt plastische Beobachtung. Verdeckte Sonne läßt Farben schwer erkennen, Dunst, Nebel und Regen erschweren das Erkennen.

Bei **Tarnung** in der **Bewegung** ist zu beachten, daß der Hitlerjunge nach Ausführung einer Bewegung, z. B. eines Sprunges, sich regungslos still verhält, damit ein Beobachter, welcher die Bewegung erkannt hat, seinen Merkpunkt verliert.

Wichtig ist, daß die Tarnmittel bei Herstellung künstlicher Tarnung der natürlichen Umgebung angepaßt werden. Ein Strohhaufen z. B. auf einer Wiese oder ein Heuhaufen auf umgepflügtem Acker sind unnatürlich. Zweige, Gras usw. ändern namentlich in der Sonne sehr bald ihre Farbe und müssen öfter ersetzt werden. Man nimmt Tarnmittel niemals aus unmittelbarer Nähe und muß Spuren, die durch das Heranholen von Tarnmitteln entstanden sind, verwischen.

Erdarbeiten sind oft notwendig, um eine vollkommene Tarnung zu erreichen. Bei den Erdarbeiten muß stets daran gedacht werden, daß ausgeworfene Erde sofort mit natürlichen, der Umgebung angepaßten Mitteln getarnt und beim Graben selbst scharfe Umrisse vermieden werden. — Zeltbahnen usw. ergänzen die Tarnung.

Helle Stellen des Körpers, z. B. das Gesicht, sind weit sichtbar, es kann sich deshalb, z. B. für Späher, empfehlen, die helle Gesichtsfarbe durch Beschmieren mit Erde zu tarnen. Die scharfen Umrisse der Kopfbedeckung können durch der Umgebung angepaßte Tarnmittel,

z. B. Grasbüschel, getarnt werden. Das ist wichtig, namentlich auf nahe Entfernungen.

Fig. 287

Der Hitlerjunge muß sich folgende hauptsächliche **Grundsätze** merken:

Man nutze den Schatten aus,
vermeide sonnenbeschienene Stellen;
man suche dunklen Untergrund auf,

Fig. 288

vermeide hellen Untergrund;
man achte auf dunklen Hintergrund,
vermeide hellen Hintergrund.

Der **Hauptgrundsatz** der Tarnung ist bei allen Aufgaben, die mit Beobachtungen verbunden sind:

„Eigene Sicht geht vor Tarnung!"

Lehrweise: Der Geländesportlehrer muß die Ausbildung im Tarnen in das Gelände legen, jeder theoretische Unterricht ist zwecklos.

Die Ausbildung beginnt mit einen Anschauungsunterricht, der dem Hitlerjungen

den **Begriff** der Tarnung,
die **Hauptgrundsätze** der Tarnung und
das **Wesen** der Tarnung

klarmachen soll. Der Anschauungsunterricht muß, wenn er dem entsprechen soll, vom Geländesportlehrer sorgfältig vorbereitet werden, Selbstaufbau ist zu empfehlen. Im Anschauungsunterricht muß den Schülern gezeigt und erklärt werden:

Fig. 289

Fig. 290

1. Jungen auf hellem und dunklem Untergrund, um die Wirkung des **Untergrundes** zu veranschaulichen.
2. Jungen auf einer am Horizont sich klar abhebenden Höhe, auf dem Vorderhang dieser Höhe (Fig. 291) und auf einer Höhe mit dunklem Walde als Hintergrund, um die Wirkung des **Hintergrundes** zu zeigen.
3. Jungen in hellem Sonnenschein und im Schatten, zur Darstellung des Einflusses der Beleuchtung (Fig. 287 u. 288).
4. Jungen in verschieden dicht bestandenem Waldrand, z. B. hochstämmige Kiefern ohne Unterholz und mit Unterholz.
5. Baumbeobachter, falsch und richtig (Fig. 289 u. 290).

6. Jungen in einem, an natürlichen Tarnmitteln armem Gelände ohne künstliche Tarnung und mit künstlicher Tarnung.
7. Vorgehende Jungen, die die in der Natur vorhandenen Tarnmittel gut ausnutzen, und andere, die falsch vorgehen.

Falsch **Fig. 291** Richtig

Nach diesem Anschauungsunterricht beginnt erst die eigentliche Ausbildung, zunächst schulmäßig, wobei die Hitlerjungen in jedem der in den oben angeführten Einzelpunkten des Anschauungsunterrichts geschult werden. Für jede Aufgabe muß der Geländesportlehrer ein Gelände aussuchen, das eine falsche und richtige Lösung der Aufgaben möglich macht. Hierauf werden die Hitlerjungen in der Anwendung von Tarnmitteln, natürlichen und künstlichen, geschult, wobei auch zu lehren ist, daß bei Vorgehen die Tarnmittel der Umgebung angepaßt sein müssen, also ein Umtarnen oft nötig wird. Zweige an der Mütze beim Vorgehen aus einem Walde sind Tarnmittel, bei weiterem Vorgehen, z. B. über eine Wiese, verraten sie und müssen deshalb durch Grasbüschel ersetzt werden.

Wichtig ist auch, den Hitlerjungen in der Ausführung von Erdarbeiten zu unterrichten.

Erst nachdem auf diese Weise die Hitlerjungen grundsätzliche Tarnungsmöglichkeiten schulmäßig gelernt haben, erfolgt die weitere Schulung durch praktische Aufgaben, am Tage und bei Dunkelheit, im Winter auch im Schnee. Grundsatz bei der Gesamtausbildung für den Lehrer muß sein, die eigene Vorstellungskraft, die das Tarnen von jedem erfordert, auf die Schüler zu übertragen und diese zur List und Findigkeit anzuregen

9. Täuschen

Zweck: Täuschen heißt, einen Gegner durch Scheinanlagen oder Scheinhandlungen irreführen.

Ausführung: **Scheinanlagen** legt man mit Scheinkopfzielen und Scheingräben so an, daß sie von weither zu sehen sind. Es ist aber darauf zu achten, daß man die Scheinanlagen als solche nicht erkennt. Deshalb ist es wichtig, daß die Scheinanlagen mit einzelnen Jungen besetzt werden, die Bewegung darin vortäuschen.

Scheinanlagen an Geländepunkten anzulegen, die vom Gegner erst auf kurze Entfernung gesehen werden können, verfehlen meistens ihren Zweck, da sie aus der Nähe leicht als Scheinanlagen erkannt werden.

Scheinkopfziele können mit den einfachsten Mitteln, aus Erdschollen, Steinen usw. hergestellt werden. Es ist da der Phantasie jedes einzelnen weiter Spielraum gelassen.

Scheingräben brauchen nur geringe Tiefe zu haben; oft wird man sie aber so tief machen müssen, daß sich die Jungen, die die Scheinanlagen besetzen, kriechend darin bewegen können.

Lehrweise: Die Schulung in der Täuschung beginnt im Gelände mit **Anschauungsunterricht.** Der Geländesportlehrer mit seinen Hilfskräften baut auf einer weit sichtbaren Höhe eine Scheinanlage mit einer Anzahl Scheinkopfzielen auf, in die einige liegende Jungen eingeschoben werden. Die Hitlerjungen werden nun aus weiter Entfernung an die Höhe herangeführt und müssen zunächst auf weitere, dann auf mittlere Entfernung angeben, wieviel Gegner sie auf der Höhe erkannt haben, dann erst werden sie dicht an die Scheinanlage herangeführt und ihnen die Herstellung erklärt.

An den Anschauungsunterricht knüpft sich die technische Schulung in der Herstellung von Scheinkopfzielen und Scheingräben. Wichtig bei dem Unterricht ist der Hinweis, daß Scheinkopfziele und Scheingräben in ihrer Wirkung von vorn aus der Entfernung ständig kontrolliert werden müssen.

Dann geht man zu praktischen Übungen im Gelände über und lehrt auch das Verhalten der in einer Scheinstellung zurückbleibenden Jungen.

Die praktischen Übungen müssen stets mit Zeitbegrenzung durchgeführt werden, da der Zweck nur dann erfüllt ist, wenn Scheinanlagen in möglichst kurzer Zeit hergestellt werden.

10. Meldewesen

Bedingungen für das HJ.-Leistungsabzeichen:

	Stufe A 15 Jahre	Stufe B 16 Jahre	Stufe C 17 Jahre und darüber
Meldewesen	Mündliche Erklärung, was eine Meldung enthalten soll u. Ausfüllen einer Meldekarte.	Überbringen einer einfachen, mündlich aufgetragenen Meldung.	Erstatten einer selbst abgefaßten Meldung über eine Beobachtung beim Gegner.

Die Übung in Stufe B und C ist bestanden bei sinngemäßer Wiedergabe der Meldungen.

Zweck: Der Hitlerjunge soll als Melder einen erhaltenen Auftrag sinngemäß übermitteln, persönlich Gesehenes mündlich und

schriftlich so in kurzen, klaren Worten ausdrücken können, daß keine Zweifel entstehen können.

Ausführung: Der Inhalt einer Meldung muß auf folgende vier Fragen eine klare Antwort geben:

Wann? zu welcher Zeit habe ich etwas, z. B. den Gegner, gesehen.
Wen? oder **Was?** habe ich z. B. vom Gegner gesehen.
Wie? in welcher Form habe ich z. B. den Gegner gesehen.
Wo? an welcher Stelle habe ich etwas, z. B. den Gegner, gesehen.

Diese vier Fragen prägen sich leicht ein, da die Vokale nach dem Alphabet geordnet sind, a, e, i, o.

Außerdem muß jede Meldung noch folgende Angaben enthalten:
W a n n wurde gemeldet (Abgangszeit).
W o wurde gemeldet (Abgangsort).
W e r hat gemeldet (absendende Stelle).
W i e wurde gemeldet (Melder, Radfahrer).
Unterschrift und Anschrift des Empfängers.

Für die Erstattung einer Meldung werden zweckmäßigerweise Meldekarten benutzt (siehe Seite 276).

Jede schriftliche Meldung muß deutlich, auch bei schlechter Beleuchtung lesbar, geschrieben sein.

Bei allen Meldungen muß man unterscheiden und zum Ausdruck bringen, was man **selbst gesehen** und was man **durch andere erfahren** hat bzw. was Tatsache ist und was nur Vermutung. Das letztere muß begründet werden.

Der **Inhalt** ist in kurzer und klarer Weise (Telegrammstil) abzufassen. Unnötige Worte läßt man wegfallen. Angaben, die mehrdeutig sein können, z. B. der Gebrauch von Bezeichnungen wie

rechts, links, vor, hinter, diesseits, jenseits, oberhalb, unterhalb

sind möglichst zu vermeiden und durch Angabe der Himmelsrichtung zu ersetzen.

Die Tagesangabe erfolgt abgekürzt, z. B. 16. 2. 35, die Nachtangabe durch Anführung der Tage mit Bruchstrichen, zwischen denen die Nacht liegt, z. B. 16./17. 2. 35. Römische Zahlen, 16. II. 35, sind nicht gebräuchlich, ebenso sind Bezeichnungen wie heute, gestern, morgen, da mehrdeutig, falsch und durch Tagesangabe zu ersetzen.

Die Stundenangabe erfolgt nach Stunden und Minuten. Stundenzahl von 0—24, Mitternacht wird mit „0" bezeichnet. Wenn die Handlung, z. B. ein Marsch, mit Mitternacht beginnt, mit 0, wenn er Mitternacht endet, mit 24.

Die **Zeit des Abganges** wird erst zuletzt, wenn die Meldung bereits niedergeschrieben ist, eingetragen.

Die Himmelsrichtungen Süden, Norden, Westen werden mit südlich (südl.), nördlich (nördl.), westlich (westl.) bezeichnet, die Himmelsrichtung Osten mit ostwärts (ostw.).

Muster einer Meldekarte.

Vorderseite

Absende-stelle	te Meldg.	Ort	Tag	Zeit
	Abgeg.			
	Angek.			

An ___________________________

Rückseite

1 : 25 000	0
	250
	500
	750
	1000 m
1 : 50 000	0
	500
	1000 m
1 : 100 000	0
	1
	2
	3
	4 km

Ortsnamen, Eigennamen und andere der Karte entnommene Bezeichnungen (Berge, Flüsse usw.) werden lateinisch geschrieben, genau wie auf der Karte. Bei Höhenzahlen und bei Bezeichnungen die auf der Karte öfter vorkommen oder schwer zu finden sind, sind außerdem genaue nähere Angaben notwendig. Z. B. Geyersberg, 500 m südl. Bergdorf, oder Höhe 430, 300 m nordostw. Teltow.

Unter Umständen kann man einen Punkt auf der Karte, der sich anders schwer bezeichnen läßt, mit einem Buchstaben eines Ortsnamens oder sonstiger Beschriftung der Karte bezeichnen, z. B. Wegkreuz am ersten „T" von Teltow.

Linien bezeichnet man von rechts (gegnerischer linker Flügel),
nach links (gegnerischer rechter Flügel);
z. B. Gegner in Linie Bhf. Marienthal—Rabolzgrube.

Manchmal empfiehlt es sich, noch anzugeben: Front nach Osten.

Das Überbringen von Meldungen erfordert von den Meldern besondere Zuverlässigkeit, Ausdauer, Sinn für das Zurechtfinden im Gelände (Orientierungssinn), Mut und geschickte Geländeausnutzung. Das Einprägen einer Meldung stellt an sein Gedächtnis hohe Anforderungen. Eine mündlich aufgetragene Meldung muß von dem Melder unaufgefordert grundsätzlich wiederholt werden, damit der Auftraggeber auch weiß, daß die Meldung richtig verstanden ist. Außerdem prägt sich dem Melder durch die Wiederholung der Wortlaut der Meldung ein. Der Melder muß den Weg zu dem Empfänger einer mündlichen oder schriftlichen Meldung so wählen, daß er ihn, unter geschickter Geländeausnutzung, ungesehen von gegnerischen Beobachtern zurücklegt. Für Hin- und Rückweg sind vom Melder verschiedene Wege zu wählen. Muß der Hitlerjunge eine schriftliche Meldung überbringen, so muß er ihren Inhalt kennen. Beim Überbringen der Meldung hat er sich den Empfang durch die empfangende Stelle auf dem Umschlag, in den die Meldung gesteckt war, unter Angabe der Uhrzeit bestätigen zu lassen. Den Umschlag muß der Melder seiner absendenden Stelle zurückbringen.

Lehrweise: Die Ausbildung im Überbringen von Meldungen beginnt durch Unterricht im Zimmer. Jeder Hitlerjunge muß lernen, eine kurze Meldung oder einen kurzen Befehl zu wiederholen. Für die weiteren Übungen sind möglichst Märsche auszunutzen. Das Abfassen von Meldungen beginnt zweckmäßigerweise im Zimmer am Sandkasten. Zunächst werden die Hitlerjungen durch den Geländesportlehrer über die Grundsätze im Abfassen von Meldungen unterrichtet. Der Geländesportlehrer faßt hierzu selbst eine Meldung ab, schreibt diese an die Tafel und benutzt diese als Beispiel bei dem Unterricht über die Grundsätze.

Die Hitlerjungen der Stufe A müssen hierbei das Ausfüllen einer Meldekarte lernen.

Die Hitlerjungen der Stufe B sind besonders noch im Überbringen von einfachen, mündlich aufgetragenen Meldungen zu schulen. Hierzu sind auch die Märsche auszunutzen.

Die weitere Ausbildung in Stufe C erfolgt durch praktische Aufgaben, indem man jeden Hitlerjungen die Meldung eines Postens nach einer auf dem Sandkasten aufgestellten Lage abfassen läßt, mündlich und schriftlich. Erst nachdem diese Vorübungen im Zimmer am Sandkasten den Jungen die nötigen Grundlagen gegeben haben, geht man dazu über, das Abfassen von Meldungen im Gelände zu üben. Hierzu kann man entweder den Gegner darstellen oder der Geländesportlehrer schildert, was der Hitlerjunge melden soll.

11. Skizzenzeichnen

Zweck: Skizzen dienen als Ersatz zur Ergänzung oder Erläuterung von schriftlichen Meldungen.

Ausführung: Man unterscheidet Grundriß-Skizzen (Skizzen) und Umriß-Skizzen (Ansichtsskizzen).

Eine Skizze ist eine kartenähnliche Darstellung eines Geländes in einfachster Form. Auf ihr müssen alle diejenigen Geländebedeckungen und Höhenunterschiede, auf die durch die Skizze hingewiesen werden soll, klar zum Ausdruck gebracht werden. Wichtiges muß daher hervorgehoben, Unwichtiges weggelassen werden.
Eine Skizze muß zuverlässig, klar und auch bei schlechter Beleuchtung lesbar sein.

Die Art der Ausführung richtet sich nach der zur Verfügung stehenden Zeit. Man zeichnet die Skizze mit einem Bleistift. Tintenstifte sind wegen der Gefahr des Auseinanderlaufens bei Feuchtigkeit verboten. Hat man Buntstifte zur Hand, trägt man auf der Bleistiftskizze die Erkundungsergebnisse mit Buntstift ein; üblicherweise wird der Gegner mit rot, die eigene Abteilung mit blau eingezeichnet.

Straßen werden in der Richtung des Wegverlaufs beschriftet, wobei alle von Norden und Westen hereinführenden Wege mit „von" Hohendorf, alle nach Osten und Süden herausführenden Wege mit „nach" Tiefendorf bezeichnet werden; zweckmäßigerweise erfolgt noch die Angabe der Entfernung, z. B. „von Hohendorf 4 km". Dasselbe gilt für Eisenbahnen. Bei Wasserläufen gibt ein Pfeil die Richtung des Laufes an. Entfernungsangaben zwischen dem eigenen Standpunkt und dem erkannten Gegner sind nach der geschätzten Entfernung in Meter der Skizze einzutragen.

Jede Skizze muß haben:

1. Eine Überschrift;
2. eine Unterschrift;
3. (wenn nötig) eine Erläuterung;
4. eine Zeitangabe (wann ist die Skizze gezeichnet?);
5. einen Nordpfeil.

Die **Umrißskizze** ist eine bildliche Darstellung des Geländes. Es genügen im allgemeinen wenige Striche, um ein charakteristisches Bild des Geländes zu geben. Das Zeichnen von Ansichtsskizzen erfordert keine Zeichenfertigkeit, wohl aber etwas Übung.

Die Übungen im Zeichnen von Ansichtsskizzen sind besonders dazu geeignet, das Auge für das Gelände zu schärfen.

Lehrweise: Der Unterricht über Skizzenzeichnen beginnt im Zimmer mit schulmäßiger Anfertigung einfacher Grundrißskizzen, beginnend mit dem Abzeichnen von Straßen, Wegen und Eisenbahnen und, weiter fortfahrend, mit dem Abzeichnen verschiedener Kartenzeichen (Nadel-, Laubwald, Wiese, Heide, Bruch, Straßen, Dörfer). Das Musterblatt für die Karten 1 : 25 000 ist hierbei anzuwenden.

Nach dieser ersten Übung läßt der Geländesportlehrer eine einfache Skizze nach der Karte 1 : 25 000 auf eine Meldekarte übertragen. Hierbei wird besprochen, was alles auf einer Skizze drauf sein muß.

Hierauf wird das Zeichnen von Skizzen ohne Karte im Gelände geübt und zuletzt das Zeichnen einer Skizze nach dem Gedächtnis.

Für die praktischen Übungen im Gelände ist es zweckmäßig, wenn der Lehrer selbst eine Skizze zeichnet und diese mit seinen Jungen zur Belehrung bespricht oder die besten von den Jungen gezeichneten Skizzen zur Ansicht herumreicht.

Sämtliche Vorübungen, sowohl im Zimmer wie auch im Gelände, sind Grundlagen, die sorgfältig durchgeübt werden müssen. Zu praktischen Übungen im Gelände überzugehen, ohne daß die Grundlagen erlernt sind, führt zur Oberflächlichkeit. Eine einfache, deutliche, maßstabgerechte Skizze, auf der nur das für den Zweck wesentliche Gelände aufgezeichnet ist, kann nur derjenige zeichnen, der in allen Einzelheiten geschult ist.

Ansichtsskizzen läßt man im allgemeinen nur praktisch im Gelände zeichnen, nachdem man die Grundsätze des Zeichnens von Ansichtsskizzen im Zimmer besprochen und einige schematische Zeichnungen (Bäume, Wald usw.) im Zimmer eingeübt hat. Das Grundsätzliche einer Ansichtsskizze macht man seinen Jungen am besten an Hand einer Photographie klar, aufgenommen von dem Punkt, auf dem man die erste praktische Übung beginnt.

Für das Freizeichnen einer Ansichtsskizze muß man sich das Gelände für die Zeichnung einteilen. Zunächst sucht man sich eine Mittellinie. Diese legt man durch Verbindung des Eigenstandpunktes mit einem sich deutlich abhebenden Richtungspunkt (z. B. Kirche) fest. Von

Mittel- -linie

Standort des Zeichners

Fig. 292

dieser Mittellinie aus teilt man sich das Gelände seitlich ein. Man mißt mit dem Bleistift ab, wie groß sich der Geländeteil, den man zeichnen muß, rechts oder links der Mittellinie erstreckt. Die Grenzen überträgt man entsprechend auf die Meldekarte oder das Zeichenblatt. Hierauf teilt man sich das Gelände mit dem Bleistift nach der Höhe ein und überträgt wichtige Punkte im Gelände durch seitliches Einmessen und Einmessen nach der Höhe mit Hilfe des Bleistiftes auf die Meldekarte zunächst als Punkt. Sobald man eine Reihe von Punkten, im Hintergrund beginnend, im Mittelgrund und im Vordergrund festgelegt hat, beginnt man mit dem Auszeichnen der Skizze*).

12. Späh-, Erkundungs- und Sicherungsdienst

Zweck: Der Hitlerjunge soll als Späher aufklären, als Erkunder Gelände erkunden, im Sicherungsdienst eine marschierende oder ruhende Abteilung vor Überraschungen bewahren.

Ausführung: Die Späher müssen gelernt haben, sicher und schnell ein Ziel zu erkennen, aus ihrer Beobachtung richtige Schlüsse über das mutmaßliche Verhalten des Gegners zu ziehen, das Gelände geschickt auszunutzen und sachlich und schnell zu melden.

Bei Geländespielen sollen jeder Abteilung im allgemeinen zur Nahsicherung ihrer Abteilung zwei Späher vorausgehen. Wie weit die Späher der Abteilung vorausgehen, richtet sich nach den Sichtverhältnissen und nach dem Gelände. Bei guter Sicht und in offenem Gelände beträgt der Abstand etwa 200 m, bei unsichtigem Wetter und bei stark bedecktem Gelände müssen die Späher näher bei ihrer Abteilung bleiben.

Grundsatz ist, daß sie stets in unmittelbarer Verbindung mit ihrer Abteilung bleiben und daß eine schnelle Übermittlung der Meldungen gewährleistet ist.

In der Regel erfolgt eine Meldung durch Zeichen, und nur in dringenden Fällen wird mündlich gemeldet. Folgende Zeichen werden angewendet.

a) Ein Gegner ist zu sehen.
Beide Arme werden mit waagerecht gehaltenem Stock hochgehalten.

*) Wenn auch die Bedingungen der Leistungsprüfung der Hitlerjugend das Zeichnen von Skizzen nicht verlangen, so ist es doch gut, wenn die Hitlerjungen darin geübt sind. Das Zeichnen von Skizzen schärft das Auge im Erfassen aller Einzelheiten des Geländes und unterstützt die Ausbildung in anderen Zweigen des Geländesports.

Sobald von rückwärts von der Abteilung das Zeichen „Verstanden" gegeben ist, werden die Arme so oft je einmal hochgestoßen, wie der Gegner schätzungsweise Hunderte von Metern entfernt ist.

z. B. Gegner ist schätzungsweise 500 m entfernt. Die Arme werden fünfmal hochgestoßen.

b) Die Richtung, in der man den Gegner beobachtet, wird vom Späher durch Zeichen mit ausgestrecktem Arm in die betreffende Richtung angezeigt.

Die Breite der Entwicklung des Gegners wird durch Seitlichstrecken beider Arme gemeldet. Für je 100 m Breite werden die Arme einmal seitlich gestreckt.

c) Ein Gegner ist nicht zu sehen.

Schwenken der Mütze über dem Kopf.

Außerdem können besondere Zeichen von Fall zu Fall vereinbart werden.

Die Späher müssen beim Vorgehen so nahe zusammenbleiben, daß sie sich noch verständigen können. Unter Ausnutzung jeder Deckung sollen sie von Höhe zu Höhe vorwärtsstreben und, sobald sie etwas vom Gegner festgestellt haben, nach rückwärts melden.

Zu beachten ist hierbei, daß die Meldungen rückwärts aus der Deckung gegeben werden. Dementsprechend beobachtet ein Späher weiter, während der andere in die Deckung zurückkriecht und von dort aus seine Meldung durch Zeichen nach rückwärts gibt. In besonders dringenden Fällen beobachtet ein Späher weiter, der andere Späher läuft zurück und meldet mündlich.

Bei Sicherung einer vorgehenden Abteilung gehen die Späher niemals, sobald sie einen Gegner festgestellt haben, auf ihre Abteilung zurück, sondern beobachten weiter und lassen sich von ihrer herankommenden Abteilung aufnehmen. Die Verbindungsleute zu den Spähern stellt die Spitze der marschierenden Abteilung.

Auf Straßen gehen Späher je einer auf jeder Straßenseite, um den Baumschutz auszunutzen, und nicht auf der Mitte der Straße.

Falls die Möglichkeit vorliegt, daß ein Gegner aus der Flanke auf eine marschierende Abteilung herankommen kann, werden Späher zur Nahsicherung seitlich der Abteilung herausgesandt, um

a) günstige Annäherungsmöglichkeiten auszusuchen, unbetretbares Gelände, z. B. Sümpfe, rechtzeitig zu erkunden;
b) Übergänge oder Durchwatbarkeit von Bächen rechtzeitig zu erkunden;
c) Gelände mit guter Deckungsmöglichkeit, z. B. Mulden, Geländefalten rechtzeitig zu erkunden.

Erkundung:

Neben der Aufklärung haben die Späher stets das Gelände zu erkunden.

Als Erkundungsaufgaben können gegeben werden:

die Erkundung

eines Weges auf Breite, Gangbarkeit, Steigung, Bäume und Gräben am Rand, Hindernisse, die er überschreitet, Brücken, angrenzendes Gelände, Eignung für Fußgänger, Fahrzeuge, Kraftwagen;

einer Ortschaft auf allgemeine Lage, Umgegend, Anmarschweg, Ein- und Ausgänge, Hauptstraße, Beschaffenheit der Ortsränder, Wasserverhältnisse;

eines Waldes auf Größe und Gangbarkeit, vorspringende Ecken, Baumbestand, Schonungen, Unterholz, Schneisen;

eines Gewässers auf Stromrichtung, Stärke der Strömung, Tiefe, Breite, Beschaffenheit der Ufer, Übergangsstellen: Brücke; Tragfähigkeit: Fußgänger, Lastkraftwagen, Personenkraftwagen;

einer Bahn: Vollbahn, Kleinbahn, Zahl der Gleise;

Kunstbauten: Damm, Eisenbahnbrücke, Unter-, Überführungen;

eines Geländeabschnittes auf Gangbarkeit und Bodenbedeckung, Übersicht.

Der Späher muß lernen, aus Beobachtungen richtig zu folgern, zum Beispiel:

a) Kirchturm hinter einer Höhe zeigt meist eine Ortschaft an;
b) hoher Schornstein gehört meist einer Fabrik;
c) Fuhrwerk im Kornfeld zeigt vielfach einen Weg an;
d) Brücke in einer Wiese läßt dort Bach oder Graben vermuten;
e) Führen von zwei Seiten Fahrwege an einen Fluß, so ist dort wahrscheinlich eine Furt oder Fähre;
f) Staubwolken auf einer Straße lassen je nach Schnelligkeit einen Wagen, Kraftwagen oder auch eine Wanderschar vermuten.

Heftiges Bellen, Auffliegen von Vögeln, Flüchten (Schrecken) von Wild und ähnliches deuten auf besonderen Anlaß durch Menschen oder Tiere.

Wichtig ist auch das Spurenlesen: Spuren jeder Art sind Handschriften vergleichbar, die, wenn auch schwer leserlich, wichtige Mitteilungen enthalten können und daher sorgfältig zu prüfen sind.

Sicherung:

Eine Unterkunft wird durch Posten unmittelbar gesichert. Vor einer ruhenden Abteilung werden besondere Sicherungsabteilungen mit besonderen Posten, die man Feldposten nennt, ausgestellt. Die Feldposten müssen bei Helligkeit an Geländepunkten aufgestellt werden, wo sie, selbst dem Gegner unsichtbar, guten Überblick haben. Bei Dunkelheit werden die Feldposten an die Straßen und Wege herangezogen, da ein Gegner in der Nacht im allgemeinen nur auf Straßen und Wegen vorgehen kann.

Grundsätzlich müssen die Feldposten bei Nacht an einer anderen Stelle stehen als an der, wo sie schon bei Tage gestanden haben, und zwar aus dem Grunde, weil ein Gegner unter Umständen den genauen Standpunkt bei Tage festgestellt hat. Diese Kenntnis wird sich ein Gegner zunutze machen und versuchen, den Feldposten auszuheben und ihn dadurch unschädlich zu machen. Oder er wird versuchen, an einer Stelle durchzubrechen, wo ihn der Feldposten nicht bemerken kann.

Die Feldposten erhalten eine allgemeine und besondere Postenanweisung.

Die allgemeine Postenanweisung enthält Anordnungen über das Verhalten als Feldposten, wozu noch Anordnungen über Gepäck, Verpflegung usw. kommen können.

Die besondere Postenanweisung hat die Feldposten zu unterrichten über den Gegner, eigene Aufstellung und Verbindungen (z. B. Fernsprecher, Winker), wohin und in welche Geländeteile (z. B. Engen) besonders beobachtet werden soll, und Verhalten, wenn der Gegner angreift.

Jeder Feldposten muß eine besondere Bezeichnung erhalten, z. B. Feldposten 4.

Lehrweise: Eingehender Unterricht am Sandkasten bereitet die Betätigung im Gelände vor. Der Geländesportlehrer hüte sich davor, die Aufgaben im Gelände mit zu viel Beiwerk zu umrahmen. Nur einfache Lagen mit klar herausgeschälten Aufgaben oder Aufträgen versprechen Erfolg.

13. Sandkastenunterricht

Zweck: Der Sandkastenunterricht dient der Vorbereitung des Geländesports. Außerdem als Ersatz für eine Geländeübung, wenn die Witterungsverhältnisse ein Üben im Freien nicht gestatten.

Ausführung: Bei der Gesamtausbildung im Gelände kommt es darauf an, daß im Gelände nur praktisch geübt wird und daß lange theoretische Unterweisungen unterbleiben. Deshalb muß alles, was theoretisch vorunterrichtet werden kann, am Sandkasten geübt werden.

Der Sandkasten muß etwa 1,50—2 m lang und 1—1,50 m breit sein. Diese Ausmaße sind deshalb praktisch, weil man dann von allen Seiten bis in die Mitte des Sandkastens langen kann, um Gelände nachzubilden, Spielfiguren aufzustellen usw. Die Seitenwände macht man etwa 10—15 cm hoch und kann die Seitenwand einer Breitseite auf etwa 35 cm erhöhen und mit Sehschlitzen versehen. Wenn die Jungen durch die Sehschlitze sehen, bietet sich ihnen das Gelände plastisch so dar, wie es sich dem Auge auch im Freien zeigt. Der mit möglichst reinem, etwas angefeuchtetem Sand (Flußsand) gefüllte Sandkasten erhält je auf einer Lang- und Breitseite einen 1-cm-Maßstab, damit man Entfernungen an diesem abgreifen kann. Zur Darstellung der Bodenbewachsung und Bebauung kann man gestoßene Kreide z. B. für Straßen, Wasserläufe, Felder usw. benutzen oder verschiedenfarbige Bänder. Moos, Heidekraut oder Holzwolle dienen zur Darstellung von Wäldern usw. Häuser, Kirchen usw. fertigt man selbst aus Pappe oder Holz an oder kauft sie im Handel.

Zur Darstellung der Parteien werden zweckmäßigerweise dünne, unten angespitzte, etwa 4 cm lange Holzstäbchen benutzt, die entsprechend den Parteien z. B. rot und blau gefärbt sind. Führer werden zur Unterscheidung durch rote bzw. blau gefärbte Stäbchen mit weißem Kopf oder mit weißen Streifen dargestellt. Diese Stäbchen haben den Vorteil, daß man sie in den Sand des Sandkastens stecken kann, während Figuren sehr leicht umfallen.

Der Geländesportlehrer hat zweckmäßigerweise einen mit einem Zentimetermaß versehenen, etwa 1,50 m langen Stock zum Zeigen.

Die Höhe des Sandkastens muß so bemessen sein, daß der Sandkasten in Augenhöhe der sitzenden Jungen aufgestellt ist.

Grundsatz ist, den Aufbau des Sandkastengeländes so einfach wie möglich zu halten und das Sandkastengelände je nach Übungszweck jedesmal zu verändern. Bei der Darstellung des Geländes können alle Längen- und Breitenmaße maßstabsgerecht nach der Karte übertragen werden. Alle Höhenmaße vergrößert man mindestens um das Doppelte, da sich sonst die zu kleinen Höhenunterschiede dem Auge kaum sichtbar machen würden. Auf diese Weise gibt ein Sandkastengelände auch ein plastisches Bild. Bei Raummangel kann man den Sandkasten aus zwei zusammengesetzten Hälften herstellen. In den

Boden jeder Hälfte wird ein Loch gebohrt, um den Sand ablassen zu können. Noch einfacher und jederzeit verwendungsbereit ist der Behelfssandkasten, den man sich selbst herstellen oder im Handel kaufen kann.

Die Vorbereitung des Sandkastenunterrichts durch den Geländesportlehrer ist sehr wichtig. Sie erstreckt sich auf folgende Fragen:

a) Was will ich lehren, also welche Grundsätze sollen praktisch geschult werden?
b) Wie muß das Gelände dargestellt sein, um die richtige und falsche Anwendung der Grundsätze überzeugend zu lehren?
c) Ist es notwendig, für den gedachten Lehrzweck ein Gelände zu entwerfen (Skizze) oder findet sich auf einer Karte (Meßtischblatt) ein geeignetes Gelände?
d) Welche Fehler werden meistens gemacht und wie werden sie am besten am Sandkasten besprochen?
e) Wie soll der Verlauf sein (Lage, Zeitsprünge usw.)?

Zu den ersten Vorübungen am Sandkasten empfiehlt es sich, daß der Geländesportlehrer ein Gelände nach dem Gedächtnis entwirft. Hierfür zeichnet er eine kleine Skizze und läßt das Gelände selbst auf dem Sandkasten durch seine Jungen nachbilden. Dieses Gelände muß so sein, daß in besonders anschaulicher Weise die zu lehrenden Grundsätze in ihm besprochen werden, und daß das Gelände möglichst falsche und richtige Lösungen zuläßt. Erst bei weiterer Übung wird das Gelände auf dem Sandkasten so dargestellt, wie es auch in der Natur ist.

Beim Unterricht am Sandkasten werden die einzelnen Übungen an Hand einer Lage am besten in Abschnitten durchgeführt. Als Abschnitte wählt man jede Lage, die eine neue Erwägung und neue Maßnahme, eine Meldung oder dgl. erfordert. Die Spieler und Führer werden in jedem Abschnitt so eingesetzt, wie sie der Lage nach stehen würden. Der Geländesportlehrer schildert dann das Gelände und das, was vom Gegner zu sehen ist, wobei der Gegner, soweit er zu sehen ist, dargestellt wird. Aus dieser neuen Abschnittslage heraus wird dann weitergespielt.

Bei jeder Übung am Sandkasten ist es notwendig, den Maßstab anzugeben. Zweckmäßigerweise spielt man im Maßstab

1 : 1000, dann Handbreite (etwa 10 cm) — 100 m
Handspanne (etwa 20 cm) — 200 m
1 : 500, dann Handbreite (etwa 10 cm) — 50 m
Handspanne (etwa 20 cm) — 100 m.

Folgende Hauptfehler sind beim Sandkastenunterricht zu vermeiden:

a) Unklarheit über die Grundsätze, deren praktische Anwendung in einer bestimmten Lage geübt werden soll.

b) Das dargestellte Gelände gestattet nicht, dem Anfänger in anschaulicher Art richtiges und falsches Handeln schulmäßig verständlich zu machen.

c) Am Sandkasten werden nur allgemeine Erörterungen über den Ausbildungszweig angestellt, anstatt die Anwendung der vorgetragenen Grundsätze in einer ganz bestimmten Lage zu schulen.

d) Die Lage beschränkt sich nicht auf das, was die Spieler unbedingt wissen müssen, und wird dadurch unnötig lang.

e) Der Lehrer begnügt sich nicht mit der Angabe des Entschlusses („Ich trete mit dem Spähtrupp an", „Ich würde das und das tun"), anstatt auch die sehr wichtige Umsetzung in die Tat durch entsprechende Befehle, Anordnungen, Meldungen usw. zu schulen.

14. Im Gelände bei Nacht

Zweck: Die Ausbildung im Gelände bei Nacht bezweckt, den Hitlerjungen auch unter den, durch die Dunkelheit bedingten, veränderten Verhältnissen in allen Zweigen des Geländesports auszubilden.

Ausführung Die Dunkelheit hat den Vorteil, daß man sich gut verbergen kann. Der Nachteil ist, daß man schlecht oder gar nicht sehen kann, und daß jedes Geräusch deutlich zu hören ist. Bei Nacht ist nicht die Zahl entscheidend, sondern der Wert des einzelnen Hitlerjungen.

Während bei Tage Bewegungen im Gelände im allgemeinen schnell ausgeführt werden müssen, spielt bei Nacht die Schnelligkeit eine kleinere Rolle. Es kommt wesentlich darauf an, bei Dunkelheit alle Bewegungen lautlos auszuführen.

Die Ausbildung bei Nacht umfaßt:

1. Marschübungen, wobei es darauf ankommt, daß eine Abteilung auf einer Straße und im Gelände sich so leise wie möglich vorwärts bewegt. — Bei Übungsmärschen bei Nacht müssen, um Unglücksfälle zu vermeiden, marschierende Abteilungen kenntlich gemacht werden. Es ist folgendermaßen zu verfahren:

a) Alle Männer des ersten Gliedes tragen auf der Brust 3 weiße Katzenaugen derart, daß das mittlere Katzenauge in der Höhe der Brusttaschen steht, die Katzenaugen etwa 9 cm voneinander entfernt. Es muß jedoch darauf geachtet werden, daß die am Schulterriemen befestigten Katzenaugen nicht abgleiten.

b) Alle Männer des letzten Gliedes tragen orangerote Katzenaugen auf einem Blechstreifen befestigt rückwärts auf dem Koppel, die Katzenaugen 9 cm voneinander entfernt. Die Anbringung des Streifens mit den 4 orangeroten Katzenaugen am Koppel erfolgt entweder mit Riemen oder Klammern. Wird Marschgepäck ge-

tragen, so ist der Streifen mit den 4 orangeroten Katzenaugen auf dem Tornister oder dem Kochgeschirr festzuschnallen.

c) Um den einer Kolonne entgegenfahrenden oder von der Seite heranfahrenden Kraftfahrern das Erkennen dieser Kolonne auch von der Seite zu ermöglichen, trägt etwa jeder zehnte Mann der linken und rechten Reihe der Marschkolonne am Oberarm einen Riemen oder ein Gummiband, an welchem in der Marschrichtung ein weißes, nach der Seite und rückwärts je ein orangerotes Katzenauge angebracht ist. Die Befestigung erfolgt in der rechten Reihe am rechten, in der linken Reihe am linken Oberarm.

Besonders wichtig ist, daß beim Marsch die Verbindung aufrechterhalten wird und daß Meldungen und Befehle durchkommen.

2. **Orientierung:** Der Hitlerjunge muß geübt sein, sich auch bei Nacht nach der Karte und mit Hilfe der Gestirne zu orientieren. Der Gebrauch des Kompasses muß auch bei Nacht geübt werden.

3. **Hörübungen:** Den Hörübungen bei Nacht ist der größte Wert beizumessen. Der Hitlerjunge muß lernen, die verschiedensten Geräusche aus verschiedensten Richtungen und Entfernungen wahrzunehmen und zu beschreiben. Ganz besonders kommt es darauf an, auch die Entfernungen zu den Geräuschen einigermaßen sicher zu schätzen.

4. **Erkundungs- und Sicherungsdienst** auch bei Nacht kann zum Gegenstand der Übung gemacht werden, wobei der Hitlerjunge das Verhalten als Posten, das Verhalten der Posten bei Alarm, das Besetzen der Verteidigungsstellung usw. erlernt.

Bei allen Übungen kommt es darauf an, daß auf Hintergrund, Untergrund, Schatten usw. bei Dunkelheit dieselbe Rücksicht genommen werden muß wie bei Helligkeit. Es muß jedem Hitlerjungen klar sein, daß gerade bei Dunkelheit das Wort gilt:

Einer für alle, alle für einen!

Denn durch die Unachtsamkeit auch nur eines einzelnen Jungen kann die ganze Abteilung verraten und dadurch die Ausführung eines Auftrages unmöglich gemacht werden (Husten, Niesen, Sprechen usw.).

Lehrweise: Die Ausbildung erfolgt zweckmäßigerweise zunächst in der Schar und dann einzeln. Gerade die Eindrücke in der Dunkelheit können bei einzelnen, etwas furchtsamen Jungen der jüngsten Altersklasse derartig wirken, daß eine Einzelausbildung bei Nacht in Frage gestellt ist. Es ist deshalb besser, daß sich der Hitlerjunge in Gemeinschaft von Kameraden erst an diese Eindrücke gewöhnt. Der Lehrer gibt Kommandos und Anordnungen bei Dunkelheit ebenso klar und laut wie bei Tage. Erst mit Beginn der Übung werden Befehle usw., wenn es der Übungszweck erfordert, im Flüsterton oder durch Zeichen übermittelt.

Die Ausbildung beginnt mit **Anschauungsunterricht.**

Die Dunkelheitsübungen sind jedesmal mit **Marschübungen**, bei denen Durchsagen von Befehlen und Meldungen und das Verhalten von Verbindungsleuten zum Gegenstand der Ausbildung gemacht werden soll, zu verbinden.

Besonderer Wert muß auf das Orientieren nach der Karte mit Hilfe von Mond und Sternen und des Kompasses gelegt werden.

Auch das Verhalten der Posten, Übungen im Bewegen im Gelände bei Dunkelheit und im Anschleichen sind wichtige Teile der Gesamtausbildung.

Die Ausbildung schließt ab mit Spähtruppaufgaben bei Dunkelheit.

Für die Anlage und Durchführung von Dunkelheitsübungen gelten als Anhalt folgende Beispiele:

1. Übung:

a) Besprechung von Lichtwirkungen (Taschenlampe, Streichholz, Zigarette).

b) Schulungen.
Eine Abteilung von 10 Männern liegt auseinandergezogen im Gelände. Eine zweite Abteilung geht in geöffneter Ordnung gegen die liegende Abteilung vor. Jeder einzelne der vorgehenden Abteilung meldet, wenn er einen der im Gelände liegenden Männer erkannt hat. Dasselbe umgekehrt. Hierbei befindet sich die beobachtende Abteilung einmal im Liegen, Knien und Stehen.

c) Hörübungen.
Wahrnehmen und Beschreiben verschiedener Geräusche aus verschiedenen Entfernungen und Richtungen (Klappern von Ausrüstungsgegenständen, Sprechen, Abgabe von Kommandos usw.).
Lautes und geräuschloses Gehen einer Abteilung auf der Straße und im Gelände.
Leises Gehen einzelner Männer.
Abteilung stellt sich im Kreise in 150 m Entfernung um den Führer herum auf. Jeder einzelne Mann geht möglichst geräuschlos auf den Führer zu. (Zweckmäßig im Walde, wobei das Vermeiden von Knacken der Zweige gelehrt wird).

d) Entfernungsschätzen.
Auch in Verbindung mit c.

e) Verhalten einzelner Männer und einer Gruppe beim Abschießen von Leuchtkugeln.

2. Übung:

a) Marsch mit Sicherung nach vorn, den Seiten und nach hinten. Verhalten der Verbindungsleute, Durchsagen von Befehlen und Meldungen.

b) Orientieren.

An einzelnen Punkten, Wegfinden nach der Karte zu einem bestimmten Punkte im Gelände, marschieren nach dem Kompaß.
c) Anschleichübungen.
d) Marsch in kleinen Gruppen quer durch das Gelände, hierbei üben der Aufrechterhaltung der Verbindung und Durchsagen von Befehlen und Meldungen.

3. Übung:

a) Sicherung einer Unterkunft. Hierbei Aufstellen der Posten (wie und wo), Ablösen der Posten, Alarm und **Besetzen** der Verteidigungsstellung, Anschleichen, Abfassen von Meldungen (Gegner muß dargestellt sein oder zwei Abteilungen üben gegeneinander).

II. Mannschaftsausbildung im Gelände.

1. Aufklärungs-, Erkundungs- und Sicherungsdienst.

Zweck: Der Hitlerjunge soll in der Erkundung im Rahmen eines Spähtrupps geübt sein, ebenso im einfachen Sicherungsdienst.

Ausführung: Ein Spähtrupp ist eine **Mannschaft,** für welche bedingungslose Unterordnung unter den Führer, restlose Hingabe an die Aufgabe, Entfaltung der höchsten körperlichen und geistigen Gewandtheit Sieg, aber ein Versagen auch nur eines Mannes Niederlage bedeutet. Spähtrupps werden in erster Linie zur **Aufklärung und Erkundung** eingesetzt. Sinn und **Zweck** der Aufklärung ist, den Gegner zu finden, seine Stärke und seine Absichten festzustellen. Außerdem können Spähtrupps auch zur **Verschleierung** der eigenen Maßnahmen eingesetzt werden.

Aufklärungsaufgaben für einen Spähtrupp können sein: Feststellen der Versammlung, des Anmarsches und des Anmarschweges des Gegners, seine Stärke und Kräfteverteilung, Erkundung von Ortschaften, Wäldern usw.

Hauptgrundsatz ist für einen Spähtrupp:

Viel sehen, selbst nicht gesehen werden!

Ein Spähtrupp muß daher aufklären und erkunden und melden, und sich nicht auf Kampf, z. B. mit anderen Spähtrupps, einlassen.

Die **Stärke** des Spähtrupps richtet sich nach der Lage und der zu lösenden Aufgabe. Im allgemeinen soll er nicht schwächer sein als ein Führer und zwei Mann. Wenn zu erwarten steht, daß er von gegnerischen Spähtrupps bei der Erkundung verhindert werden könnte, oder daß mehrere Meldungen durch Melder abgesandt werden müssen, wird ein Spähtrupp verstärkt.

Zur **Ausrüstung** eines Spähtrupps gehören: Papier, Bleistift, Kompaß, Karte oder Kartenskizze, nach Möglichkeit Fernglas und Taschenlampe.

Jeder **Auftrag** an einen Spähtrupp muß sich klar aussprechen über

Zweck,
Ziel und
Zeit, d. h.

der Auftrag muß klar und deutlich sowie örtlich und zeitlich begrenzt sein. Der Spähtrupp muß wissen, wann er zurückkehren, ob er an einer bestimmten Stelle bleiben soll, ob ein anderer Spähtrupp ihn ablöst und wohin er melden soll.

Die **Auftragserteilung** erfolgt an dem Ort und in der Körperlage, wie sie der Übungslage entspricht.

Jeder **Auftrag** wird vom Spähtruppführer **grundsätzlich** unaufgefordert **wiederholt**, damit der Auftraggeber weiß, ob der Auftrag richtig verstanden ist.

Nach Erhalt der Auftrages muß sich der Spähtruppführer durch eingehende **Beurteilung** des Geländes oder durch Studium der Karte über die Durchführung seiner Aufgabe klar werden.

Kann er keine Karte mitbekommen, was zumeist der Fall sein wird, macht er sich zweckmäßigerweise eine kurze Wegeskizze.

Eine Wegeskizze ist stets notwendig, wenn er sein Erkundungsziel nicht sehen kann.

Ist das Erkundungsziel zu sehen, kann das Anfertigen einer Wegeskizze unterbleiben.

Der Spähtruppführer **gibt** vor dem Aufbruch seinen Kameraden den **Auftrag** und die beabsichtigte Durchführung **bekannt**. Jeder Junge eines Spähtrupps muß grundsätzlich so genau über die Aufgabe unterrichtet sein, daß er sie selbständig durchführen kann, falls der Spähtruppführer aus irgendeinem Grunde ausfällt. Auch kann sich ein Melder nur richtig verhalten, wenn er die Lage genau kennt.

Alsdann **bestimmt** der Spähtruppführer einen **Stellvertreter**, gibt seinen Jungen die verabredeten **Zeichen**, das **Erkennnungs- oder Losungswort** usw. bekannt und ordnet die **Gliederung** seines Spähtrupps an.

Die Art des Vorgehens richtet sich nach Tageszeit, Gelände, Gegner und Auftrag, der Gliederung des Spähtrupps entsprechend. Z. B. (in übersichtlichem Gelände).

a) Führer voraus. Je ein Mann rechts und links gestaffelt, ein Mann folgt dem Führer (Fig. 293) oder
b) Vorgehen in Reihe. Führer voraus, zwei Mann folgen ihm in kurzem Abstand, der dritte in etwas größerem Abstand (Fig. 294) oder
c) bei Bedrohung von rechts. Führer vorn rechts, ein Mann mit

kleinem Zwischenraum links neben ihm, ein Mann rechts rückwärts gestaffelt vom Führer, ein Mann folgt dem Führer mit etwas Abstand (Fig. 295).

Im Walde und unübersichtlichem Gelände wird der Spähtrupp näher zusammengehalten wie in offenem, übersichtlichem Gelände.

Das Vorgehen der Spähtrupps erfolgt also in Reihe mit und ohne Abstand, oder in Kette oder staffelweise (z. B. ein Teil geht vor, Rest beobachtet).

Grundsätzlich befindet sich der Führer stets dort, wo am meisten zu sehen und Bedrohung durch den Gegner am wahrscheinlichsten ist.

Fig. 293

Fig. 294

Fig. 295

Grundsätzlich soll ein Mann mit größerem Abstand folgen, um bei Überraschung durch den Gegner melden zu können.

Das **Vorgehen** des Spähtrupps erfolgt abschnittsweise von Aussichtspunkt zu Aussichtspunkt.

Hierbei muß er vorsichtig vorgehen unter bestmöglicher Geländeausnutzung.

Ortschaften werden nach Möglichkeit umgangen, ebenso Wald. Stellen, wo er in einen Hinterhalt geraten könnte, sind zu vermeiden.

Vor jedem weiteren Vorgehen sucht der Spähtruppführer das Gelände zunächst mit bloßem Auge nach dem Gegner ab. Fällt ihm hierbei etwas Verdächtiges auf, benutzt er das Fernglas.

Verdächtige Hecken, einzelne Büsche, Waldstücke, Dorfränder usw. besonders scharf beobachten.

Bei der Beobachtung von Waldrändern muß er nicht nur auf den Fußpunkt der Bäume achten, sondern gerade auch auf die Baumwipfel. Entsprechend handelt die Mannschaft.

Das **Zeitmaß des Vorwärtsstrebens** des Spähtrupps richtet sich nach dem Gegner. Weit ab vom Gegner größere Abschnitte, kürzere Halte. Zwischen den Halten wird flott vorwärts gegangen.

Nahe dem Gegner ist größere Vorsicht geboten. Die Erkundung erfordert mehr Zeitaufwand, daher werden die Abschnitte kleiner, die Halte länger, das Vordringen erfolgt langsamer und vorsichtiger.

Je näher der Spähtrupp an den Gegner herankommt, desto mehr muß er den Gegner anschleichen, so wie der Jäger auf dem Pirschgang das Wild anschleicht.

Kein Laut, kein raschelndes Blatt, kein knackender Zweig darf den Spähtrupp verraten.

Listig und verschlagen belauert er den Gegner, um hinter seine Geheimnisse zu kommen.

Beim Vorgehen ist **ständige Augenverbindung** innerhalb des Spähtrupps zu halten, namentlich Augenverbindung der einzelnen Leute zu dem Spähtruppführer.

Die Beobachtung muß so eingeteilt sein, daß Beobachtung ringsum, auch nach hinten, sichergestellt ist. Verständigung innerhalb des Spähtrupps erfolgt durch Winken und Zeichen. Bei Warnrufen ist das Nachahmen von Tierstimmen ratsam (auf Jahreszeit achten).

Meldungen werden wie vorher beschrieben abgefaßt und zurückgeschickt.

Stößt der Spähtrupp auf einen **Gegner,** weicht er aus und versucht, seitlich wieder vorzukommen und seinen Auftrag auszuführen.

Stößt er so überraschend auf einen Gegner, daß ein Ausweichen unmöglich ist, muß sich der Spähtruppführer in blitzschnellem Entschluß mit seinem Trupp auf den wohl ebenfalls überraschten Gegner stürzen und ihn zurückwerfen. Schneidiges Zupacken verbürgt einem mutigen Spähtrupp den Sieg!

2. Geländespiele.

Das Ziel unserer Geländeausbildung ist das Geländespiel. Vorbedingung für die Durchführung von erfolgreichen Geländespielen ist die Einzelschulung eines jeden Hitlerjungen im Gelände, wie sie im 1. Teil des Geländesports aufgezeichnet ist. Jeder Hitlerjunge muß aber beim Geländespiel auch in der Lage sein, das schulmäßig Erlernte im Gelände auch praktisch anzuwenden. Hierzu sind kleine Geländeübungen, die — eng begrenzt in ihrer Aufgabe — stets einem besonderen Zweck dienen wie z. B. Anschleichen, Beobachten, Melden, Tarnen usw., besonders geeignet. Bei diesen kleinen Geländeübungen geht es also nicht wie bei den Geländespielen um Sieg oder Niederlage der einen oder anderen Partei, sondern um die richtige Erfüllung der gestellten Aufgabe.

Mit den Geländeübungen ist nach der „Einzelschulung“ so früh wie möglich zu beginnen, da sie dem Hitlerjungen mehr liegen und mehr Freude machen als die doch letzten Endes trockene Einzelausbildung.

Im nachfolgenden einige Anleitungen, wie einfache Geländeübungen anzulegen sind:

1. Anschleichübung

Wir bilden 2 Parteien, die rote und blaue Partei; sie sind durch ein rotes bzw. blaues Band an der Mütze oder am Arm kenntlich.

L a g e : Die rote Partei hat 2 Hitlerjungen der blauen Partei gefangengenommen. Sie werden an einem bestimmten Ort, der der blauen Partei bekannt ist, gefangengehalten. Am besten wählt man hierzu ein Waldstück mit dichtem Unterholz usw. Die Gefangenen dürfen sich von ihrem Platz nicht bewegen und auch nicht bemerkbar machen.

A u f g a b e : Rot hat die Gefangenen zu bewachen und zu verhindern, daß sie von Blau befreit werden. Die Bewachung der Gefangenen erfolgt durch den Einsatz aller roten Hitlerjungen. Sie werden als Doppelposten kreisförmig um den Aufbewahrungsort der Gefangenen aufgestellt. Der Abstand der Posten von den Gefangenen richtet sich nach dem Gelände und der Stärke von Rot. Ebenso ist hiervon der Zwischenraum und der Abstand stets so zu wählen, daß Blau die Möglichkeit hat, sich ungesehen heran- und durch die Postenkette hindurchzuarbeiten; bei dichtem Wald kann beispielsweise der Abstand der Postenkette von den Gefangenen etwa 100 m und der Zwischenraum zwischen den Posten etwa 100—150 m betragen. Bei übersichtlichem Gelände sind die Entfernungen entsprechend zu vergrößern.

Bei den Gefangenen selbst wird kein weiterer Posten aufgestellt.

Blau hat die Aufgabe, die Gefangenen zu befreien. Das ist aber nur möglich, wenn die Spähtrupps von Blau, ungesehen von Rot, die Gefangenen erreichen. Die Gefangenen sind befreit, wenn ein Fünftel von Blau, also von 15 Hitlerjungen insgesamt 3, ungesehen durch die Postenkette von Rot hindurchkommen und die Gefangenen ausfindig machen.

Werden Hitlerjungen von Blau von den Posten von Rot mit Namen angerufen, so müssen sie sofort aufstehen und so lange an dem Punkt bleiben, an dem sie angerufen wurden, bis die Übung beendet ist. Sie sind durch den Anruf von Rot außer „Gefecht" gesetzt.

B e a c h t e n : Für die Übung ist genügend Zeit, d. h. 2½ Stunden, anzusetzen.

2. Diese Übung des Anschleichens und der Geländeausnutzung

kann noch in anderer Form durchgeführt werden.

Rot besetzt einen Waldrand oder eine Anhöhe und beobachtet das vorgelagerte Gelände.

Die Breite des von Rot besetzten Geländestreifens richtet sich nach der Stärke von Blau und nach der Art des Geländes. Blau arbeitet sich — ungesehen — an Rot heran, wer erkannt wird, wird von den Posten von Rot mit Namen angerufen. Der Angerufene muß aufstehen und an Ort und Stelle stehenbleiben. Für Blau kommt es

darauf an, mit möglichst viel Hitlerjungen so nahe wie möglich an Rot unerkannt heranzukommen.

Beachten: Bei der Auswahl des Geländes ist darauf zu achten daß Blau geeignetes Gelände zum Anschleichen hat.

3. Tarnung.

Der HJ.-Führer gibt seinen Hitlerjungen in einem zum Tarnen mittelgünstigen Gelände den Befehl: „In drei Minuten ist alles in diesem Geländestreifen (er beschreibt ihn näher) mit Sicht zu mir getarnt. Weggetreten!" Der Führer dreht sich um, in der Zwischenzeit verschwinden seine Hitlerjungen. Nach drei Minuten dreht sich der Führer wieder nach dem betreffenden Geländestreifen um und stellt nun fest, ob einer von seinen Hitlerjungen noch zu sehen ist. Wo er jemand bemerkt, veranlaßt er, sich besser zu tarnen. Dann führt er selbst bestimmte Bewegungen aus, z. B. Knien, Armkreisen, Steinwerfen, Skizzen zeichnen usw. Auf einen Pfiff oder ein sonstiges Zeichen läßt er die Hitlerjungen sammeln. Sobald alle wieder versammelt sind, läßt er sich von jedem Hitlerjungen berichten, welche Bewegungen er ausgeführt hat.

Auch bei der Tarnung ist darauf zu achten, daß jeder gute Beobachtungsmöglichkeit hat. Sicht geht vor Deckung.

4. Tarnungsübung.

Das Tarnen können wir auch noch in einer anderen Form ausführen. Eine Reihe von Hitlerjungen, etwa 10 Mann, erhalten die Aufgabe, sich in einem bestimmten Geländeabschnitt als Posten aufzustellen und sich dabei so gut zu tarnen, daß sie auch auf ganz kurze Entfernung nicht gesehen werden können; dabei müssen die Posten selbst gut beobachten können.

Die übrigen Hitlerjungen gehen — in Trupps von 3 bis 4 Mann geteilt aus einer Entfernung von ca. 500 m — gegen den durch die Posten gesicherten Geländeabschnitt vor.

Jeder Trupp sucht die Posten aus einer möglichst großen Entfernung zu erkennen. Glaubt ein Trupp einen oder mehrere Posten erkannt zu haben, so macht er sich durch Aufstehen und Rufen dem Übungsleiter gegenüber bemerkbar, der sich dann vom Standort des Trupps aus den Punkt genau beschreiben läßt, wo der entdeckte Posten liegen soll. Bestätigt der Übungsleiter, daß an der bezeichneten Stelle tatsächlich ein Posten liegt, so wird die Entfernung vom Trupp bis zu dem Posten geschätzt und aufgeschrieben. Sind die Trupps bis auf ganz nahe Entfernung an die Posten herangekommen und haben sie mehrere Posten entdeckt, so begeben sie sich mit Genehmigung des Übungsleiters zu den entdeckten Posten hin und warten bei diesen den Schluß der Übung ab.

Die entdeckten Posten werden nun an die Stelle geführt, von der aus sie zuerst gesehen worden sind, während andere Hitlerjungen ihre Stelle als Posten einnehmen und sich entsprechend tarnen. Auf diese Weise sehen diejenigen, die zuerst die Aufgabe haben, sich als Posten zu tarnen, was sie falsch oder richtig gemacht haben.

5. **Entfernungsschätzübung.**

Von eine Höhe oder einem Waldrand aus, von dem wir einen guten Überblick haben, suchen wir einen bestimmten Geländestreifen aus, in dem sich 10 Hitlerjungen verstecken. Jeder dieser 10 Hitlerjungen bekommt innerhalb des Geländestreifens einen bestimmten Platz zugewiesen, dessen Entfernung von dem Beobachtungsstand genau abgeschätzt wird. Die einzelnen Entfernungen schwanken zwischen 50 bis 400 Meter. Die Hitlerjungen müssen sich an den ihnen zugewiesenen Plätzen so gut wie möglich tarnen.

Die anderen Hitlerjungen, die die Aufstellung ihrer Kameraden nicht haben beobachten können, haben jetzt die Aufgabe, von ihrem Beobachtungsstand aus alle 10 Hitlerjungen im Gelände durch scharfes Beobachten festzustellen. Wer glaubt, ein oder mehrere Ziele erkannt zu haben, zeichnet in die bereits vorbereitete Skizze von dem betreffenden Geländeabschnitt die Ziele ein, mit gleichzeitiger Angabe der geschätzten Entfernung. Der Übungsleiter läßt sich von jedem einzelnen Hitlerjungen seine Skizze geben und stellt fest, ob er die Ziele richtig erkannt hat.

Ist das Gelände so günstig oder haben sich die Hitlerjungen so gut getarnt, daß keiner oder nur ganz wenige erkannt werden können, so läßt der Übungsleiter auf ein vorher festgelegtes Zeichen hin die getarnten Hitlerjungen an Ort und Stelle kleine Bewegungen mit Kopf oder Armen usw. ausführen und die entfernten Hitlerjungen etwas deutlicher hervortreten. Der Erfolg wird gleich feststellbar sein, da jetzt wesentlich mehr Hitlerjungen erkannt werden. Auf ein weiteres Zeichen hin läßt der Führer alle postierten Hitlerjungen knien oder aufstehen, so daß sie jetzt alle zu sehen sind.

Jeder Hitlerjunge berichtigt nun in der Skizze die Standorte der entdeckten Posten, soweit dies erforderlich ist, und schätzt nun nochmals die Entfernung bis zu jeden der im Gelände stehenden Kameraden und trägt die Entfernung in die Skize ein. Der Führer bzw. der Übungsleiter läßt sich wieder die Skizzen eines jeden einzelnen Hitlerjungen geben und sieht nach, ob die angegebenen Entfernungen stimmen oder nicht. Erst nachher gibt er die richtigen Entfernungen an.

Wenn genügend Zeit zur Verfügung steht, wird nun gewechselt, d. h. andere 10 Hitlerjungen verstecken sich im Gelände, jetzt aber in einem anderen Geländeabschnitt, und die Hitlerjungen, die sich vorher versteckt haben, müssen nun ihre Kameraden im Gelände auffinden, Entfernung schätzen, Skizzen zeichnen usw.

6. Meldeübung.

Wir bilden wieder zwei Parteien (Rot und Blau).

Lage: Die rote Partei besetzt, in mehreren Spähtrupps in Stärke von 3 bis 4 Mann geteilt, eine Höhe oder einen Waldrand mit guter Sichtmöglichkeit. Der Führer von Rot befindet sich etwa 200 m hinter der Spähtrupplinie, der Standort ist den Spähtruppführern bekannt. Die blaue Partei besteht in diesem Falle nur aus einem 4 bis 5 Mann starken Spähtrupp. Dieser führt die von Rot zu beobachtenden Bewegungen, teils gut sichtbar, teils weniger gut sichtbar, aus. Z. B.: In weiter Entfernung aufrechtes, später gebücktes Vorgehen, springen über eine Straße, Bach oder Lichtung, Stellung ausbauen, Zelt aufschlagen, abkochen usw. Die Bewegungen und Handlungen von Blau dürfen nicht zu rasch aufeinander folgen und müssen gut sichtbar sein.

Aufgabe: Die Spähtrupps von Rot haben die beobachteten Bewegungen von Blau zu notieren und laufend ihrem Führer zu melden. Dieser hat vorher die Bewegungen und Handlungen von Blau mit dessen Führer vereinbart und stellt nun an Hand der Meldungen fest, welcher Spähtrupp die besten Meldungen erstattet hat.

Zeit: Für die Übung ist mindestens eine Zeit von 2—2½ Stunden anzusetzen, damit Rot in aller Ruhe die Meldungen erstatten kann.

7. Marschsicherungsübung.

Marschsicherung läßt sich ausgezeichnet mit Abnahme des HJ.-Gepäckmarsches verbinden. Nachdem die Marschsicherung theoretisch besprochen ist, üben wir sie zu Beginn des Gepäckmarsches am besten über die ersten 5—6 km. Die Kameradschaftsführer von der 1. Schar stellen die Späher. Die Verbindungsleute stellt die Kameradschaft Müller der 1. Schar. Der Führer der Vorhut befindet sich in diesem Falle ausnahmsweise bei der Spitzengruppe. Seitliche Spähtrupps werden nur dann herausgeschoben, wenn das Gelände es gestattet, daß der Gepäckmarsch ohne Aufenthalt durchgeführt werden kann.

Der HJ.-Führer gibt jetzt in Abstand von 5 bis 6 Minuten von der Spitzengruppe aus zuerst kurze, dann umfangreichere Meldungen nach hinten durch. Umgekehrt gibt der Führer des Gros Befehle für die Spitzengruppe durch. Sämtliche Befehle und Meldungen sind von dem Absender und von dem Empfänger aufzuschreiben. In der ersten Ruhepause werden diese verglichen und die Fehler besprochen.

8. Spähtruppübung.

Bei der Spähtruppübung kommt es auf vorbildliches Benehmen im Gelände, auf gutes Beobachten und richtiges Melden an.

Lage: Blau befindet sich von einem Waldstück auf einer Anhöhe etwa 2 km westlich, Rot von demselben Waldstück 2 km ostwärts ent-

fernt. Einige 100 m nördlich der Anhöhe befindet sich eine Wegkreuzung, einige 100 m südlich der Anhöhe eine Brücke (oder andere markante Punkte).

Aufgabe: Beide Parteien erhalten den Auftrag, durch Spähtrupps festzustellen, ob das Waldstück auf der Anhöhe, die Wegkreuzung nördlich und die Brücke südlich der Anhöhe vom Gegner besetzt sind oder nicht. Auf die angegebenen Punkte der bewaldeten Anhöhe, Brücke, Wegkreuzung werden sowohl von Blau als auch von Rot je ein Spähtrupp angesetzt, also drei auf jeder Seite.

Diese haben über ihre Beobachtungen laufend ihren Führern Meldung zu machen. Dieser verbleibt zuerst an seinem Ausgangspunkt, geht dann weiter nach vorn und teilt dem Spähtrupp durch Melden seinen neuen Standpunkt mit. Die Spähtrupps haben, falls sie die angegebenen Punkte vom Gegner frei finden, diese zu besetzen und hierüber Meldung zu erstatten.

Zweck: Es kommt nicht darauf an, wer zuerst die angegebenen Punkte besetzt, sondern daß die Spähtrupps unter bester Geländeausnutzung richtig vorgehen, gut beobachten und richtig melden. Um zu vermeiden, daß die Spähtrupps auf ihr Ziel losrennen, ist ihnen bekanntzugeben, daß der Gegner nach den erhaltenen Mitteilungen eine Viertelstunde früher abgerückt ist; in Wirklichkeit ist der Zeitbeginn des Spiels für die eine Partei beispielsweise auf 9 Uhr, für die andere auf 9,20 Uhr, so daß die eine Partei die Geländepunkte früher besetzt und ein Kampf um die Besetzung vermieden wird; denn es kommt bei dieser Übung auf das richtige Benehmen der Spähtrupps im Gelände und auf richtige Meldungen an.

Zeit: Für die Übung ist ebenfalls eine Zeit von 2½ bis 3 Stunden anzusetzen.

Alle diese Übungen können in der kleinsten Einheit ausgeführt werden. Es ist aber immer darauf zu achten, daß die einmal vorgenommene Aufgabe auch wirklich gelöst wird. Erst wenn wir in diesen kleinen Übungen Erfahrung gewonnen haben, können wir daran gehen, einzelne Übungen miteinander zu verbinden, aus Gruppen Parteien zu machen und größere Geländeabschnitte auszuwählen und damit dann zum eigentlichen Geländespiel überzugehen.

Das Geländespiel.

Das mit Erfolg durchgeführte Geländespiel ist die Krönung unserer geländesportlichen Ausbildung. Erste Vorbedingungen für das Gelingen eines Geländespiels ist: sorgfältigste Vorbereitung. Hierzu gehören: der Spielgedanke.

Jedes Spiel muß nach einem grundlegenden Spielgedanken angelegt werden. Solche Spielgedanken sind:

Angriff und Verteidigung,
Rückzug und Verfolgung,
Überfall und Sicherung usw.,
Verstecken und Suchen.

Der Leiter eines Geländespiels muß bei der Anlage sich darüber klar sein, welche Art von Geländespiel er durchführen will. Sehr oft muß er den Spielgedanken dem vorhandenen Gelände anpassen.

Für die Hitlerjugend ist das Geländespiel, gleichgültig, ob Angriff und Verteidigung, Überfall und Sicherung usw.

das beste Geländespiel,

in dem beide Parteien in großem Maße mit Spähtrupps arbeiten müssen, weil mit den Spähtruppaufgaben alles verbunden ist, was ein Hitlerjunge im Gelände wissen, kennen und können muß.

Sieg oder Niederlage einer Partei wird im Enderfolg im allgemeinen von dem Kampf um den Stab, den Wollfaden oder das Band am Arm usw. abhängig sein. Ein Geländespiel, das aber nur unter diesem Gedanken steht, und das vorher nicht durch ein tadelloses Spähtruppspiel eingeleitet worden ist, eignet sich nicht mehr für die Hitlerjugend.

Spiellage: Jede Spiellage muß so einfach wie möglich sein. Sie muß enthalten:

Die Lage und Stärke der beiden Parteien, ihre bisherigen Handlungen und ihre Absichten, soweit sie bekannt sind, die Spielaufgabe für jede Partei;

den Geländeabschnitt, der nicht überschritten werden darf;

Beginn und Ende des Spieles bzw. Signal, Zeichen usw., das das Ende des Spieles anzeigt;

Sammelort für beide Parteien;

Einteilung von Schiedsrichtern und Zuweisung ihrer Aufgaben.

Einige Hinweise für den Spielleiter.

Je einfacher die Lage für eine Partei ist, desto besser gelingt das Spiel. Schwierigkeiten und Zwischenfälle ergeben sich im Verlauf des Spieles von selbst.

Für die Spieldauer das Doppelte an Zeit ansetzen, als man als normal annimmt. Die meisten Spiele scheitern an der kurzen Spieldauer.

Beide Parteien müssen gut gekennzeichnet sein. Die Unterscheidungszeichen dürfen nicht entfernt werden.

Vor Spielbeginn sind die Uhren zu vergleichen.

Bei den HJ.-Geländespielen darf grundsätzlich keinerlei Waffeneinwirkung angenommen oder durch Flaggen usw. angedeutet werden.

Die Aufgaben stets so stellen, daß beide Parteien mit Spähtrupps arbeiten müssen. Die Spähtrupps müssen für ihre Aufgaben genügend Zeit haben.

Die Aufgabe der Schiedsrichter ist tunlichst auf die Beobachtung ihrer Partei zu beschränken. Eingriffe in den Gang des Spieles nur dann, wenn der Verlauf des Spieles gefährdet ist, z. B. Überschreitung des Geländeabschnittes, Vorgehen in falsche Richtung, so daß die Gegner sich nicht treffen usw. Sonst haben die Schiedsrichter nur die Aufgabe, die Spielleiter über die Handlungen ihrer Partei laufend zu unterrichten. Zu diesem Zweck muß jeder Schiedsrichter 2 bis 3 Melder zur Verfügung haben und den Standort des Spielleiters kennen.

Der Spielleiter ist in der Regel bei keiner Partei; er sucht sich einen guten Beobachtungsstand aus. Er greift aber in den Gang des Spieles nur ein, wenn unbedingt erforderlich.

Nach dem Spiel hält er grundsätzlich eine Besprechung ab. Er läßt die Aufgaben von den beiden Parteiführern wiederholen und diese schildern nun den Verlauf des Spieles, so wie sie es erlebt haben. Falls erforderlich, berichten auch noch Unterführer, Spätruppführer usw. von Rot und Blau.

Danach folgt der Bericht des Schiedsrichters.

Zum Schluß faßt der Spielleiter in einer kurzen und klaren Kritik das Ergebnis zusammen.

Hat ein Geländespiel aus irgendeinem Grunde nicht geklappt, kann man es getrost noch einmal spielen.

Beispiele für die Anlage von Geländespielen.

Spielgedanke: Sichern und Überfallen eines Lagers.

Spielstärke: Eine Gefolgschaft; sie bildet zwei Parteien, Rot und Blau.

Spiellage: *Die rote Partei* ist eine Räuberbande; sie hat in der vergangenen Nacht das A-Dorf geplündert und sucht sich tagsüber zu verbergen. In dem Walde bei X-Dorf hat die Bande ein sicheres Versteck gefunden und hofft, auf diese Weise der aufgebotenen Polizei zu entgehen. Sie sichert das Lager nach allen Seiten durch Feldposten.

Die blaue Partei ist durch Gendarmerie verstärkte Polizei. Sie ist aus den umliegenden Ortschaften alarmiert und hat die Aufgabe, die Räuberbande, die in der vergangenen Nacht A-Dorf geplündert hat, ausfindig zu machen und festzunehmen. Von den Räubern liegt keine Meldung vor, sie sind spurlos verschwunden.

Aufgabe für Rot: Rot hat in einem näher zu bestimmenden Geländeabschnitt ein Zeltlager aufzuschlagen, es nach allen Seiten zu sichern und einen Angriff von Blau abzuwehren. Bis 10 Uhr vorm. muß das Lager aufgeschlagen und die Aufstellung der Sicherungsposten beendet sein. Spielbeginn 9,45 Uhr, Spielende 16,00 Uhr.

Die blaue Partei ist mit ca. 40 cm langen, zwei bis drei Finger breiten Holzstäben ausgerüstet. Rot erwehrt sich des Angriffes von

Blau dadurch, daß es Blau die Holzstäbe entreißt. Wer von Blau seinen Holzstab verloren hat, ist außer Gefecht gesetzt und muß sich jeder Kampfhandlung enthalten. Rot ist nicht mit Holzstäbchen ausgerüstet.

Sammelort B-Dorf: 16,20 Uhr anschl. Besprechung. Augenblickliche Zeit: 7,30 Uhr (Uhren vergleichen).

Aufgabe für Blau: Feststellung des Zeltlagers von Rot. Von Rot ist nichts Näheres bekannt, doch wird angenommen, daß sich das Lager von Rot in einem Umkreis von 3 bis 5 km von C-Dorf befindet. Blau muß bis 14,00 Uhr das Lager gefunden und bis 16,00 Uhr gestürmt haben.

Jeder Angehörige von Blau ist mit einem Holzstab ausgerüstet, den er bei einer Kampfhandlung mit Rot zu verteidigen hat. Wer ihn an Rot verliert, darf sich an dem Spiel nicht mehr beteiligen.

Spielbeginn: 9,45 Uhr. Sammelort B-Dorf 16,20 Uhr, anschl. Besprechung.

Augenblickliche Zeit: 7,30 Uhr (Uhren vergleichen).

Durchführung des Spieles.

Der Führer von Rot ruft seine Unterführer zusammen, studiert die Karte, sucht einen Lagerplatz aus, den er als geeignet ansieht, und rückt, nachdem er seinen Kameraden die Spiellage bekanntgegeben hat, mit seiner Abteilung ab. Er macht einen Umweg, damit Blau nicht von vornherein seine Marschrichtung feststellt.

Unterwegs schickt er einen Führer mit 2 Mann voraus, die feststellen, ob der nach der Karte ausgesuchte Lagerplatz auch wirklich gut geeignet ist und gut zu verteidigen ist.

An Ort und Stelle angekommen, läßt er das Lager (4 bis 5 Zelte) aufschlagen und sichert es gleichzeitig durch eine Reihe von Feldposten. Die Anzahl, Stärke und Entfernung der Posten vom Lager richtet sich nach dem Gelände. Auf jeden Fall hält er einen Teil seiner Abteilung beim Lager in Reserve, um bei dem zu erwartenden Überfall das Lager verteidigen zu können. Er kontrolliert zunächst die Aufstellung der Feldposten und verbleibt dann bis auf weiteres beim Lager.

Der Führer von Blau gibt seinen Kameraden bis 9,30 Uhr Freizeit oder macht mit ihnen Spiele (Handball, Spiele ohne Gerät) oder übt Zelt aufschlagen, Orientieren usw. Er selbst überlegt an Hand der Karte zusammen mit einigen seiner Führer, wo Rot das Lager aufschlagen könnte und macht sich einen Plan für die zu entsendenden Spähtrupps zurecht.

9,30 Uhr läßt er antreten und gibt die Spiellage bekannt. Entsprechend seinem Plan sendet er 9,45 Uhr 5 bis 6 Spähtrupps in Stärke von 4 bis 5 Mann nach bestimmten Richtungen mit dem Auftrage, festzustellen, wo sich das Lager von Rot befindet. Kampfhandlungen mit gegnerischen Spähtrupps und Feldposten, d. h. gewaltsame

Erkundigen, sind nach Möglichkeit zu vermeiden. Falls erforderlich, muß der Angriff überraschend erfolgen, damit nicht zu viel Blaue außer Gefecht gesetzt werden. 1 bis 2 Kameraden sind von vornherein als Melder einzuteilen, die auf alle Fälle Meldung zu erstatten haben. Im übrigen ist das Lager möglichst ungesehen festzustellen. Die Spähtrupps müssen bis spätestens 13,00 Uhr zurück sein. Die erste Meldung eines jeden Spähtrupps muß — gleichgültig ob bis dahin etwas festgestellt ist oder nicht — um 11,30 Uhr erfolgt sein.

Es ist anzunehmen, daß der Führer von Blau bis 13,00 Uhr Meldung hat, wo sich das Lager von Rot befindet. Daraufhin entwirft er auf Grund des Geländes und der Zahl seiner noch „kampffähigen" Truppen seinen Schlachtplan.

Der Führer von Rot hat inzwischen von seinem Feldposten über die Begegnung mit den gegnerischen Spähtrupps und evtl. auch über irgendwelche Kampfhandlungen Meldung erhalten. Er verstärkt gegebenenfalls einige Posten, wo es das Gelände verlangt. Es kommt nun für Rot darauf an, rechtzeitig festzustellen, von welcher Seite der Hauptangriff erfolgen wird.

Der Führer von Blau trachte seinerseits danach, seinen Angriff zu verschleiern. Er wird deshalb je nach der Eignung des Geländes darauf ausgehen, von einer Seite aus einen Scheinangriff mit einem verstärkten Spähtrupp vorzutragen, um die Reserven von Rot auf diesen Punkt hin abzuziehen. Er selbst wird dann im geeigneten Augenblick mit seiner Hauptmacht in das Lager einbrechen. Ob das gelingt, das mag nun jeder einmal selbst ausprobieren.

Ein anderes Geländespiel:

Spielgedanke: Angriff — Verteidigung.

Spielstärke: Eine Gefolgschaft, die wieder zwei Parteien, Rot und Blau, bildet. Rot ist etwas stärker als Blau.

Spiellage: Rot hat gestern in den Hammelburger Bergen eine empfindliche Schlappe erlitten und ist im Rückzuge nach Norden begriffen. Um den nachdringenden Gegner aufzuhalten und den Übergang über den weiter nördlich liegenden H-Fluß zu decken, hat die Nachhut G-Dorf, das etwa 5 km vom H-Fluß liegt, zu verteidigen.

Blau hat Rot am gestrigen Tage in den Hammelburger Bergen geschlagen und drängt heute dem nach Norden abgezogenen Gegner nach, um den Übergang über den H-Fluß zu verhindern. Blau rechnet aber mit hartnäckigem Widerstand und geht vorsichtig vor.

Aufgabe: Rot hat als stärkere Partei G-Dorf, das im Süden und Osten von dichten Wäldern umgeben ist, zu verteidigen. Es hat den Auftrag, die Verteidigungslinie 800 bis 1000 m südlich von G-Dorf

vorzulegen. Das Dorf selbst ist nicht besetzt. Die Aufstellung muß bis 9,30 Uhr beendet sein. Blau hat die Aufgabe, durch die Verteidigungslinie von Rot möglichst ungesehen nach G-Dorf zu kommen. Blau ist Sieger, wenn die Hälfte seiner Mannschaft G-Dorf bis 13,00 Uhr erreicht.

Spielgrenze: Die Breite des Spielfeldes richtet sich nach dem Gelände, sie wird zwischen 1000 und 1500 m betragen, je nachdem, ob wir gute Verteidigungs- oder Angriffsmöglichkeiten haben.

Spielbeginn: 9,20 Uhr, Ende des Spieles 13,00 Uhr.

Sammelort: G-Dorf 13,20 Uhr.

Ausführung: Rot besetzt die wichtigsten Geländepunkte in dem angewiesenen Geländeabschnitt mit starken Spähtrupps; zwei weitere stellen die Verbindung der Spähtrupps miteinander durch Abgehen der Verteidigungslinie her. Der Führer von Rot befindet sich mit einer kleinen Reserve, die er, falls erforderlich, an bedrohte Einbruchsstellen werfen kann, an dem Wegekreuz 500 m südlich von G-Dorf.

Blau stellt durch Spähtrupps fest, wo sich die schwächste Stelle des Gegners befindet bzw. wo er am besten mit seiner Hauptmacht nach G-Dorf durchstoßen kann. Blau ist wieder mit 40 cm langen Holzstäben ausgerüstet. Wer diesen an den Gegner verliert, scheidet aus. Doch soll nach Möglichkeit jede Kampfhandlung vermieden werden und Blau möglichst ungesehen nach G-Dorf gelangen. Wer in G-Dorf von Blau eintrifft, muß aber im Besitz seines Stabes sein.

Ein 3. Geländespiel.

Spielgedanke: In diesem Geländespiel vereinigen sich mehrere Spielgedanken:

1. Verstecken und Suchen,
2. Überfall und Sicherung.

Spielstärke: Ein oder zwei Gefolgschaften, die 2 Parteien Rot und Blau bilden.

Spiellage: Die beiden Parteien Rot und Blau befinden sich gegeneinander im Anmarsch. Blau hat am Abend von Norden kommend B.-Dorf erreicht und ein Lager aufgeschlagen. Rot hat am Abend 3,5 km südlich B.-Dorf ebenfalls ein Lager aufgeschlagen.

Beide Abteilungen haben einen längeren Marsch hinter sich, gehen zur Ruhe und beschließen am anderen Morgen das Lager des Gegners auszukundschaften und zu zerstören.

Aufgabe für beide Parteien: Jede Partei schlägt innerhalb einer Spielgrenze ein Zeltlager auf, das ganz nach Größe der Gruppe aus Dreierzelten besteht.

Das Lager wird tadellos getarnt.

Beide Gruppen erhalten den Auftrag das Lager des Gegners auszukundschaften und zu zerstören.

Es ergeben sich demnach für jede Partei drei Aufgaben:

1. Sicherung des eigenen Lagers durch entsprechend aufgestellte Lagerwachen,
2. Feststellen des gegnerischen Lagers durch ausgesandte Spähtrupps,
3. Das Zerstören des gegnerischen Lagers nach einem auf Grund der Meldungen gefaßten Plan.

Gewonnen hat die Abteilung, die das gegnerische Lager zuerst zerstört und alle Zelte eingerissen hat.

Durchführung des Spiels: Am Tage vor dem Spiel oder in einer entsprechenden Zeit vor Beginn bespricht der Spielleiter mit den beiden Abteilungsleitern folgende Punkte:

1. Die Spielgrenze wird festgelegt. In dieser Grenze müssen die Lager aufgebaut werden. Hierbei ist zu beachten, daß die Lager nicht zu weit auseinander liegen; der Spielleiter muß sich da nach der zur Verfügung stehenden Zeit richten. Bei einer Gesamtspielzeit von 5 Stunden legt man die Lager etwa 3,5 km auseinander.
2. Der Spielleiter nimmt während des Spiels einen beiden Abteilungsleitern bekannten Platz ein.
3. Beide Parteien müssen den Lageraufbau zu einer festgesetzten Zeit beendet haben.
   Beispiel: 9 Uhr.
4. Erst eine Viertelstunde vor Beendigung des Lageraufbaues, also um 8.45 Uhr, dürfen Spähtrupps ausgeschickt werden. Sämtliche Spähtrupps sind mit viel Zeit anzusetzen (je 1 km hin und zurück etwa 30 Minuten). Den Spähtrupps ist eine ganz bestimmte und kurz gefaßte Aufgabe zu geben. Ihnen ist jede Kampfhandlung verboten. Wichtig ist die Erledigung des Auftrages.
5. Bei diesem Spiel erhält jeder Mann jeder Abteilung einen 40 cm langen, 2—3 Finger breiten Holzstab, um den bei Kampfhandlungen gekämpft wird. Hat ein Hitlerjunge seinen Holzstab im Kampf verloren, muß er aus dem weiteren Verlauf des Kampfes ausscheiden.
6. Die Abteilungsleiter geben dem Spielleiter nach Festsetzung des Lagers sofort entsprechende schriftliche Meldung und bekommen dann von diesem den Befehl, das Lager des Gegners zu zerstören.
7. Das Spiel ist um 14.30 Uhr beendet. Sämtliche Kampfhandlungen sind an diesem Zeitpunkt abzubrechen.
8. Um 15.15 Uhr finden sich beide Abteilungen am Platz des Spielleiters zu einer kurzen Besprechung zusammen.

Wird das gegnerische Lager auf Grund tadelloser Spähtruppmeldungen zerstört, hat das Spiel seinen Zweck erfüllt. Es empfiehlt sich, dieses Spiel in demselben Geländeabschnitt noch einmal zu spielen.

E. Marsch, Fahrt und Lager.

1. Marsch

Marsch und Fahrt ist nicht dasselbe. Auf Fahrt — das ist der zünftige Ausdruck für mehrtägige Wanderungen — erleben wir die Schönheiten unserer Heimat und der Natur bei Tag und Nacht, bei Sonnenschein und Regen. Aber nicht nur die engere Heimat wollen wir erwandern, sondern auch die weiten Fernen unseres Vaterlandes in Ost und Süd, Nord und West. Und mit den Naturschönheiten lernen wir auch die von den Landschaften verschiedenartig geformten Volksstämme unseres Deutschen Reiches kennen und verstehen.

Etwas anderes wollen wir aber, wenn wir marschieren. Dann wandern wir nicht in losen Gruppen, sondern marschieren in der geschlossenen HJ.-Formation. Einheitlich ist unser Schritt und Tritt, einheitlich unser Wollen. Uns dient der Marsch zur Schulung von Geist und Körper. Unterordnung und Kameradschaft, Zähigkeit und Ausdauer, Leistung und Ertragung von Strapazen, Freude am eigenen Können und Selbstvertrauen zur eigenen Kraft — das ist Sinn und Ziel unseres Marschierens.

Marsch und Marsch ist aber auch nicht dasselbe. Wir unterscheiden: Übungsmärsche, Reisemärsche, Leistungsmärsche. Jeder Marsch hat seine Eigenarten und erfordert besondere Vorbereitung. Bevor jedoch ein HJ.-Führer mit seiner Einheit einen Marsch durchführt, muß er mit den wichtigsten Marschregeln vertraut sein.

Vorbereitung des Marsches durch den Führer.

1. Sorgfältige Ausarbeitung eines Planes: es ist wichtig, daß der Führer das Gelände — möglichst durch früheres Wandern — selbst kennt.

2. Jeder Marschbefehl muß enthalten: Tag und Stunde des Aufbruchs, Sammelplatz, Anzug und Gepäck, Verpflegung, voraussichtliche Länge des Marsches und Rückkehr.

3. Stellung der Marschaufgabe: Grundsätzlich geht der Führer von leichten zu schweren Märschen über, d. h. erst nach mehrmaliger Steigerung der Übungsmärsche führt der HJ.-Führer Reisemärsche und Leistungsmärsche durch.

4. Ausrüstung und Gepäck soll bei allen Jungen nicht gleichmäßig, sondern je nach Körperkraft verteilt werden.

Anordnungen des Führers während des Marsches.

1. Der Führer läßt außerhalb der Ortschaften grundsätzlich in der Marschordnung zu drei Reihen „ohne Tritt" marschieren.

2. Beim Marsch durch geschlossene Ortschaften läßt der Führer die HJ.-Einheit entweder in straffer Haltung „Exerzierordnung" oder aber in Marschordnung (Gleichschritt) mit frischem Gesang marschieren. Über Brücken wird grundsätzlich — auch in Ortschaften — „ohne Tritt" marschiert. (Einsturzgefahr.)

3. ½ Stunde nach Beginn des Marsches legt der Führer eine Pause von 5 Minuten ein.

4. Bei schlechten Wegen teilt der Führer die Marschkolonne in kleinere Abteilungen auf oder zieht die Marschkolonne auseinander, eine Reihe rechts, zwei Reihen links oder umgekehrt.

5. Bei schwierigem Boden oder bei Schnee läßt der Führer die vordersten Glieder von Zeit zu Zeit wechseln; bei starkem Seitenwind und seitlichem Schlagregen tauscht er die auf der Windseite marschierenden Reihen abwechselnd aus.

6. Der Führer läßt im allgemeinen den Hauptteil des Weges vor der Mittagsrast zurücklegen. Die Mittagsrast dauert mehrere Stunden, die obigen Pausen dauern in der Regel nicht länger als zehn bis 15 Minuten, da sonst nach Schwitzen leicht Frostschauer auftreten.

7. Bei großer Hitze bestimmt der Führer Marscherleichterungen. Ist die Sonnenstrahlung zu stark, so legt er in kürzeren Abständen Pausen ein oder verlegt den Weitermarsch in die späten Nachmittagsstunden.

8. Bei Nacht sorgt der Führer für die Sicherung seiner Abteilung. Das vordere Glied trägt weiße Katzenaugen am Schulterriemen, das hintere Glied rote Katzenaugen am Tornister; die an der linken Seite marschierenden Hitlerjungen tragen in Abständen von fünf bis zehn Mann am linken Oberarm nach hinten rote und nach vorn weiße Katzenaugen.

Anordnungen des Führers nach dem Marsch.

1. Der Führer sorgt für die nötige Fußbehandlung durch den Feldscher.

2. Bei mehrtägigen Märschen sorgt der Führer für Unterkunft (Zelte, Jugendherberge, Massenquartier beim Bauer usw.), Verpflegung usw.

3. Bei mehrtägigen Märschen sorgt er für die nötige Dauer der Nachtruhe (nicht unter neun Stunden).

Allgemeine Vorbereitungen der Hitlerjungen vor dem Marsch.

1. Am Abend vor dem Marsch früh ins Bett, morgens vor dem Aufbruch gut frühstücken.

2. Die Füße vor dem Marsch kalt baden und mit Fußtalg (gegen Wundscheuern) einreiben, Schweißfüße sind mit Salizyltalg zu behandeln.

3. Keine neuen Strümpfe anziehen; Strümpfe oder Fußlappen ist jedem nach seiner Wahl überlassen. Die Stiefel sind am Abend vorher einzufetten.

4. In der Feldflasche ist leicht gezuckerter Tee mit Zitrone als bestes durstlöschendes Getränk mitzunehmen, sonst Kaffee.

Verhalten der Hitlerjungen während des Marsches.

1. Auf dem Marsch soll der Hitlerjunge nicht zuviel trinken, da häufiges Trinken den Durst steigert und der Körper durch Schwitzen stark beansprucht wird, dafür kann er aber des öfteren den Mund mit einem Schluck Tee oder Kaffee ausspülen (Selterwasser trinken ist schädlich).

2. Die Hauptmahlzeit wird bei längerem Marsch auf den Abend gelegt. Tagsüber ist verhältnismäßig wenig zu essen. Mittags reichen einige belegte Brote und Obst oder Dörrobst.

3. Während des Marsches ist möglichst durch die Nase einzuatmen, im Sommer wegen des Staubes, im Winter wegen der Kälte; bei Kälte oder Wind sind das Gesicht und die Hände einzufetten.

4. Bei der Rast ist grundsätzlich Windschutz zu suchen; beim Ausruhen stets auf die Seite legen, da sonst Erkältungen, Durchfall und Entzündungen (Wolf) eintreten.

5. Während des Marsches und der Rast hat sich der Hitlerjunge grundsätzlich jeden Nikotin- und Alkoholgenusses zu enthalten. Ältere Führer haben hier mit gutem Beispiel voranzugehen.

6. Das vorderste Glied ist für die Einhaltung eines gleichmäßigen Tempos verantwortlich. Nichts ist schlimmer, als wenn Schrittlänge und Tempo dauernden Schwankungen unterworfen sind. Vorne dürfen nicht die größten Hiterjungen marschieren.

7. In der Marschkolonne ist genau Vordermann zu halten, damit die Luft durchstreifen kann

8. Bei auseinandergezogenen Reihen (eine Reihe rechts, zwei Reihen links) ist stets die Straße für die Durchfahrt frei zu halten.

9. Kein Hitlerjunge verläßt eigenmächtig die Marschkolonne; will er austreten, so bittet er den Führer um Erlaubnis. Beim Eintreten in die Kolonne meldet er sich zurück.

10. Bei starkem Sonnenschein, Regen oder anderen Strapazen nie die gute Stimmung verlieren, Humor und Gesang helfen über „kritische" Augenblicke spielend hinweg.

Verhalten der Hitlerjungen nach dem Marsch.

1. Nach dem Marsch muß sich jeder Hitlerjunge vor Zugluft hüten. Er muß möglichst sofort die in der Regel durchschwitzte Unterwäsche (in geschlossenem Raum) wechseln.

2. Die Füße sind kalt zu baden und erneut einzufetten. Falls Blasen oder wunde Stellen vorhanden, sind diese vom Feldscher zu behandeln. Ist keiner vorhanden, dann sich selbst helfen (siehe: Erste Hilfe, S. 348).

3. Bei durchnäßter oder durchschwitzter Uniform ist diese möglichst durch Wolljacken, Trainingsanzüge usw. zu ersetzen.

4. Nach dem Marsch ist kaltes Trinken schädlich; erst Gesicht, Oberkörper und Puls abkühlen, dann schluckweise trinken.

5. Nach dem Marsch darf ebensowenig wie vor und während des Marsches Alkohol getrunken werden.

6. Vor der Nachtruhe möglichst die Beine massieren (Selbstmassage).

7. Die Nachtruhe ist auszunutzen; in Massenquartieren müssen die auf dem Marsch gut zu gebrauchenden Witzbolde bald zur Ruhe gebracht werden.

Noch einige Merkworte für den Führer.

Geist und Stimmung der marschierenden Kolonnen hängt ganz allein von dir ab. Du mußt mit Ruhe, Frohsinn, Kameradschaft, Gerechtigkeit und Nachsicht und, falls notwendig, auch mit Strenge straffste Ordnung halten.

Du mußt deinen Jungens in jeder Weise Vorbild sein.

Du bist morgens der „erste", der aufsteht und abends der „letzte", der ins Bett geht oder ins Stroh kriecht.

Du bist beim Antreten der „erste" und beim Wegtreten der „letzte". Bei den Pausen bist du der „letzte", der sich zum Ausruhen hinsetzt.

Du trinkst auf dem Marsch nicht, wenn du deinen Jungens dasselbe empfohlen hast.

Du rauchst nicht und trinkst keinen Alkohol, auch wenn du dir als „älterer" Führer es sonst glaubst erlauben zu dürfen.

Du befiehlst nicht: „Singen!", wenn keine Stimmung dafür vorhanden ist.

Du bereitest jeden Marsch sorgfältig vor.

Du sorgst für rechtzeitige Verpflegung.

Du überlegst, wann du Pausen machen mußt. Um dich von der Leistungsfähigkeit deiner Jungen zu überzeugen, trittst du des öfteren aus der Marschkolonne heraus und läßt die Marschkolonne an dir vorbeimarschieren.

Du bist für die Gesundheit eines jeden dir anvertrauten Hitlerjungen verantwortlich. Sorge für ihn, wo du kannst. Verlange nie etwas Unnötiges. Und doch mußt du ihn zur Härte und Ausdauer, Kameradschaft und Unterordnung erziehen. Der Marsch gibt dir hierzu eine gute Gelegenheit.

Der Übungsmarsch.

Jeder HJ.-Führer beginnt die Marschausbildung mit den Übungsmärschen. Durch sie gewöhnt er die Hitlerjungen an das Marschieren in der Marschkolonne, an das Tempo und an die Schrittlänge usw. Ebenso gewöhnen sich die inneren Organe und die Füße der Hitlerjungen an die an sie gestellten Anforderungen. Die ersten Übungsmärsche werden ohne Gepäck über etwa 10—12 km ausgeführt. Bei den nächsten Märschen wird die Entfernung unter Einlegung von mehreren Pausen auf 15—18 km gesteigert.

Die 16- und 15jährigen Hitlerjungen können an den Übungsmärschen ohne Bedenken teilnehmen, da sie anfangs ohne Gepäck durchgeführt werden. Geht der HJ.-Führer zur Gepäckbelastung über, so verkürzt er wieder die Strecke, um die Hitlerjungen an die Anstrengungen langsam zu gewöhnen. Nach einigen Übungsmärschen wird er seine Jungens alle so weit gebracht haben, daß sie etwa 20 km mit Gepäck zurücklegen können. Entsprechend der verschiedenen Leistungsfähigkeit darf er jedoch nicht für alle Hitlerjungen ein gleichmäßiges Gepäckgewicht festsetzen, je nach Alter stuft er dieses ab, beispielsweise setzt er für die 15jährigen das Gewicht auf 8 Pfund, für 16jährigen auf 10 Pfund und für die 17- und 18jährigen auf 12 Pfund fest.

Hat der HJ.-Führer seine Hitlerjungen durch die Übungsmärsche zu einem bestimmten Leistungsstand gebracht, so geht er jetzt zu gelegentlichen Nachtmärschen über (Katzenaugen nicht vergessen). Diese stellen an den Führer und die Hitlerjungen weit höhere Ansprüche. Hier zeigt sich, ob die Disziplin gut ist. Bei großer Dunkelheit und schlechten Wegverhältnissen verbraucht ein Nachtmarsch wesentlich mehr Kräfte als ein Tagesmarsch. Desto notwendiger ist es, daß der Führer seine Hitlerjungen straff in der Hand hat. Hier kann er durch richtige Behandlung seiner Jungens und durch die Zweckmäßigkeit seiner Anordnungen beweisen, ob er der geborene Führer ist.

Reisemärsche.

Reisemärsche dienen der Ortsveränderung, in der Regel über große Entfernungen. Die Märsche größerer Einheiten, beispielsweise aus ihren Heimatgebieten nach Nürnberg anläßlich des Parteitages, sind Reisemärsche. Zu diesen können nur ganz gesunde, kräftige Hitlerjungen zugelassen werden, die durch zahlreiche Übungs- und Leistungsmärsche bewiesen haben, daß sie diesen Anstrengungen eines Reisemarsches gewachsen sind.

Die Durchschnittsgeschwindigkeit eines solchen Reisemarsches ist ganz verschieden. Sie richtet sich nach der Größe der marschierenden Einheit, der Witterung, den Straßenverhältnissen, der Güte der Fußbekleidung, der Verpflegung, der Gepäckbelastung, der Länge der Strecke usw.

Im allgemeinen kann man bei älteren, leistungsfähigen Hitlerjungen eine Reisegeschwindigkeit von etwa 20—25 km pro Tag unter normalen Umständen annehmen.

Leistungsmärsche.

Bedingungen für das HJ.-Leistungsabzeichen:

	Stufe A 15 Jahre	Stufe B 16 Jahre	Stufe C 17 Jahre und darüber
Marschübung im HJ.-Dienstanzug . . .	10 km nicht unter 2 Stunden, nicht über $2^1/_2$ Stunden, mit $2^1/_2$ kg Gepäck	15 km nicht unter 3 Stunden, nicht über $3^3/_4$ Stunden, mit 5 kg Gepäck	20 km nicht unter 4 Stunden, nicht über 5 Stunden, mit $7^1/_2$ kg Gepäck

Bei einem Leistungsmarsch ist dem Hitlerjungen ein Ziel gesetzt: er soll eine bestimmte Strecke mit einer bestimmten Gepäckbelastung innerhalb einer bestimmten Zeit zurücklegen. Auch hier beginnt der HJ.-Führer mit kleineren Entfernungen und zunächst ohne Gepäck, z. B. 12 km innerhalb zwei Stunden, dann mit leichtem Gepäck 10 km innerhalb zwei Stunden, dann 12 km mit Gepäck innerhalb zwei Stunden. Nachdem geht er mit etwas schwererem Gepäck zu 15 km innerhalb drei Stunden über usw.

Von jedem Hitlerjungen muß verlangt werden, daß er die ihm durch das HJ.-Leistungsabzeichen gestellten Marschleistungen erfüllt.

So wichtig eine planmäßige Ausbildung in der Marschfähigkeit und eine Erziehung zur Härte, Ausdauer und Ertragen von Strapazen ist, so darf doch die gesunde Jugend unter keinen Umständen durch übermäßige Anforderungen im Marschieren überanstrengt werden.

Jeder HJ.-Führer trägt hier eine große Verantwortung. Er darf keinen Hitlerjungen, der mit seinen inneren Organen nicht intakt ist, an Übungs-, Reise- und Leistungsmärschen teilnehmen lassen. Vor größeren Reise- und Leistungsmärschen muß er alle Teilnehmer vom HJ.-Arzt untersuchen lassen. Wer nicht ganz gesund ist, muß unter allen Umständen zurückbleiben. Da gibt es keine Nachsicht.

Aus denselben Gründen sind **Gepäckmärsche als Wettkampfübung der Hitlerjugend grundsätzlich verboten.**

Unter dieses Verbot fallen nicht die sogen. Spähtruppmärsche, sofern auch hier wie bei den Bedingungen des Leistungsabzeichens eine Leistungsgrenze festgesetzt wird, die nicht über- und nicht unterschritten werden darf, z. B. hat ein Spähtrupp insgesamt 20 km zurückzulegen

und unterwegs eine Reihe von Aufgaben zu lösen, so darf er unter Berücksichtigung der gestellten Aufgaben z. B. nicht früher als in vier Stunden und nicht später als in fünf Stunden am Ziel eintreffen. Wer früher oder später eintrifft, wird nicht gewertet. Innerhalb der Zeit von vier bis fünf Stunden kann jede Minute des früheren Eintreffens durch eine besondere Punktwertung erfaßt werden. Diese richtet sich nach der Gesamtwertung des Spähtruppmarsches.

Beispiel für die Anlage eines solchen Spähtruppmarsches innerhalb eines Bannes:

Jede Gefolgschaft stellt einen Scharführer und vier Mann. Gesamtstrecke: 20 km, Gepäck 15 Pfund, Mindestalter der Teilnehmer: 16 Jahre. Jeder Teilnehmer muß im Besitz des HJ.-Leistungsabzeichens sein. Die Gesamtstrecke ist zwischen vier und fünf Stunden zurückzulegen. An Aufgaben innerhalb der Marschstrecke sind zu lösen (können vorher bekanntgegeben, oder aber auch während des Marsches durch schriftlichen Befehl übermittelt werden):

Der erste Posten ist etwa 4 km vom Start entfernt, er ist nach der Karte 1 : 100 000 aufzufinden; zwischen dem 1. und 2. Posten, der von diesem 5 km entfernt ist, hat der Spähtrupp einen auf der Karte besonders bezeichneten Punkt zu finden. An diesem liegt ein etwa 4 bis 5 m langer Balken über einem Bach, über den die Mannschaft hinwegbalancieren muß. Nach Auffinden des 2. Postens, der auf einem etwas erhöhten Punkt aufgebaut ist, hat der Spähtrupp (alle 4 Mann) drei Entfernungen zu schätzen. Beim nächsten Posten (Entfernung etwa 6 km) hat der Spähtrupp eine Wurfkeulenübung zu erledigen. Zum Schluß muß er bei der Rückkehr (Start und Ziel werden am besten zusammengelegt) noch eine etwa 200 m lange Hindernisbahn überwinden.

Die Aufgaben können noch beliebig erweitert werden. Ein solcher Spähtruppmarsch stellt an alle Teilnehmer höchste Anforderungen. Verbindet er doch eine Marschleistung, d. h. Zähigkeit, Ausdauer sowohl mit Übungen des Geländesportes wie Orientieren und Entfernungsschätzen als auch mit sportlichen Übungen wie Keulenwerfen und Hindernisturnen. Solche vielseitigen Leistungsprüfungen werden jedoch in absehbarer Zeit vorerst nur für die allerbesten Hitlerjungen ausgeschrieben werden können. Immerhin sollte man bei den Bann- und Gebietswettkämpfen nicht versäumen, sie in das Programm aufzunehmen.

2. Die Fahrt

Es gibt große und kleine Fahrten. Kleine Fahrten werden über 2—3 Tage durchgeführt, große Fahrten darüber hinaus bis zu mehreren Wochen.

Auf „kleine" Fahrt gehen die Kameradschaften und Scharen in der Regel an Sonnabend/Sonntagen und an Feiertagen wie Ostern und Pfingsten. Das Ziel der kleinen Fahrt ist verschieden: entweder lockt eine Burg, eine Stadt, ein Berg, eine Talsperre oder eine sonstige Schönheit der engeren Heimat, oder aber ein gut vorbereitetes Geländespiel verbunden mit Übernachten im Zelt in Gottes freier Natur.

Bei der großen Fahrt wollen wir unser schönes, großes Deutschland erwandern. Die eine Einheit zieht ans Meer, die andere Kameradschaft ins Gebirge, die dritte in die Heide und so fort, je nachdem der Urlaub und die Fahrtenkasse es erlauben.

Jede Fahrt, Groß- und Kleinfahrt, muß gut vorbereitet sein. Der Führer hat dafür Sorge zu tragen, daß alle seine Hitlerjungen die Fahrt mitmachen. Es darf nicht sein, daß die Kameraden, die nicht das nötige Geld für die Fahrtkosten und Verpflegung mitbringen können, deshalb zu Hause bleiben müssen. Hier heißt es: „Alle für einen", und wenn das Geld nicht für alle reicht, dann bleiben alle daheim.

Die Vorbereitung der Großfahrt.

Die Vorbereitung der Fahrt obliegt dem Führer; er bestimmt das Fahrtenziel und legt den genaueren Fahrtenplan fest: welche Strecken mit der Bahn gefahren werden sollen, wann und wo übernachtet wird, im Zeltlager, Jugendherberge usw., wieviel Kilometer täglich marschiert werden sollen usw. Sodann macht er einen genauen Kostenanschlag; er berechnet die Kosten für die Eisenbahn, Unterkunft, Verpflegung usw.; für die Verpflegung rechnet er im Durchschnitt RM. 1,— pro Kopf und Tag, sofern die Hitlerjungen sich auf Fahrt selbst beköstigen; für Übernachten in Jugendherbergen muß er RM. 0,20 und RM. 0,10 für Schlafsack veranschlagen. Die Kosten der Bahnfahrt kann er auf Grund der Kilometerzahl genau feststellen. Hierzu kommen die Ausgaben für die Fahrtenapotheke, Karten, Kochtöpfe usw. Erforderlich ist ferner ein kleiner Betrag für sonstige Bedürfnisse, wie Besichtigungen, Telefon, Porto usw. und ein Reservefonds für Krankheiten und sonstiges Unvorhergesehenes.

Beispiel für die Kostenberechnung einer Großfahrt:

Teilnehmerzahl: 15 Hitlerjungen.

Dauer der Fahrt: 12 Tage.	RM.
Verpflegungskosten (15 × 12 × 1 RM.) = ...	180,—
Verpflegungsreserve	20,—
Unterkunftskosten (6 Nächte DJH., 15×6×0,30 RM.)	27,—
4 Nächte Zeltlager	—
Bahnfahrt (pro Kopf RM. 8,—)	120,—
Fahrtenapotheke, Kochtöpfe usw.	40,—
Sonstige Ausgaben	30,—
Reservekasse	75,—
	492,—.

Danach kommt auf jeden Hitlerjungen ein Betrag von RM. 32,80. Viele werden ihn allein nicht aufbringen können. Da springt der Führer ein, der bei besser gestellten Eltern seiner Jungens einige Mark als Spenden für seine Fahrtenkasse locker macht. Reichen diese immer noch nicht aus, so wird durch einen Elternabend, auf dem Leibesübungen, Luftgewehrschießen gezeigt werden, Trommler- und Pfeiferkorps, Spiel- und Singscharen auftreten, der fehlende Rest eingeholt.

Auf der Fahrt gibt es kein Privatgeld, sondern nur eine Fahrtenkasse, die der Führer selbst verwaltet. Hat ein Hitlerjunge noch 5 oder 10 RM. von seinem Vater als Taschengeld mitbekommen, so liefert er sie aus freien Stücken an die Fahrtenkasse zur Verwendung für die Allgemeinheit ab.

Ist jede Einzelheit der Fahrt, die Ausrüstung und die Kosten und der Finanzierungsplan festgelegt, so setzt der Führer die Eltern seiner Hitlerjungen von der Fahrt in Kenntnis und bittet um die Erlaubnis der Teilnahme ihrer Jungen an der Fahrt. Jeder Hitlerjunge hat seinem Führer die schriftliche Genehmigung seines Vaters oder Vormundes mitzubringen. Hitlerjungen, die in der Lehre sind, müssen auch die Genehmigung ihres Lehrmeisters beibringen; bei Schwierigkeiten bezüglich des Urlaubs sucht der Kameradschafts- bzw. Scharführer den Lehrmeister selbst auf und bewirkt den Urlaub; auch hier gilts wie bei den Kosten: alle für einen! Auf keinen Fall dürfen die Schüler, die Ferien haben, auf Fahrt ziehen und ihre Kameraden, die in der Werkstatt stehen, zu Hause lassen.

Was müssen wir auf der Fahrt nun alles mitnehmen? Der Führer braucht neben seiner sonstigen Ausrüstung:

1. Führerausweis der HJ.,
2. Jugendherbergsausweis,
3. Führerausweis zur Erlangung der Fahrpreisermäßigung,
4. Bescheinigung über die Anerkennung als Jugendpflegeverein,
5. Zeltscheine für Errichten der Zelte,
6. Karten 1 : 10 000 für alle Strecken, die durchwandert werden.

An Ausrüstung ist erforderlich:

1. HJ.-Ausweis,
2. Dienstkleidung mit Mütze, Koppel, Fahrtenmesser, Brotbeutel, Feldflasche, Tornister mit Zeltbahn, Decke und Kochgeschirr und Eßbesteck.

Der **Brotbeutel** enthält:

Marschzehrung, Trinkbecher, Eßbesteck, Taschenlampe, Verbandpäckchen, Bindfaden usw.

Der **Tornister** enthält:

Wäsche: ein Braunhemd, ein farbiges Ersatzhemd, mehrere Unterhemden, Strümpfe, Handtücher, Taschentücher, Nachthemd, Turn- und Badehose, Schlafsack,

Waschzeug: Seife, Waschlappen, Zahnbürste, Zahnpaste, Kamm, Bürste, Spiegel Rasierzeug, Salizyltalg, Haut-Creme,

Sonstiges: Trainingshose, Turnschuhe, Schuhputzzeug, Nähzeug, Sicherheitsnadeln, Schnürsenkel, Zeltbeutel, Ersatzstiefel, Strickjacke, Schreibpapier, Bleistift.

Spaten, Kochtöpfe, Stablampen, Karten, Apotheke, die Eigentum der Kameradschaft sind, verteilt der Führer auf die körperlich stärksten Hitlerjungen.

Lebensmittel werden möglichst wenig mitgenommen; ihr Einkauf erfolgt in der Regel an Ort und Stelle. Butter und Schmalz und sonstiges Fett werden am besten in Dosen verpackt und diese ins Kochgeschirr getan. Das Brot mit der Butter wird auch im Kochgeschirr verstaut.

Die notwendige Ausrüstung ist den Eltern und Hitlerjungen mindestens 1/4 Jahr vor Beginn der Fahrt mitzuteilen, damit sie nach und nach angeschafft werden kann.

Auf den letzten Heimabenden wird die Fahrt in allen ihren Einzelheiten nochmal durchgesprochen, und einige Tage vor Fahrtbeginn hält der Führer die Besichtigung in voller Ausrüstung ab. Alles wird geprüft: die Stiefel, der Sitz des Tornisters, die Verbandpäckchen usw. Ist alles in Ordnung, dann kann der Führer beruhigt die Fahrt antreten.

Verhalten auf der Fahrt.

Auf Landstraßen marschieren wir, auch wenn wir singen oder uns unterhalten, in tadelloser Marschordnung, d. h. auf Vordermann und in Seitenrichtung. Auf Wald- und Feldwegen und Nebenstraßen lösen wir uns in lose Wandergruppen auf, jedoch nur auf Anordnung des Führers. Der Führer muß jetzt darauf achten, daß die Verbindung zwischen den Gruppen nicht abreißt und nicht gebummelt wird. Auf der Fahrt teilt der Führer seine Kameraden für die besonderen Aufgaben ein, d. h. die einen werden für den Küchendienst, die anderen zum Zeltauf- bzw. -abschlagen kommandiert, die einen zum Strohholen, die anderen zum Feuermachen und Kochstellenausgraben usw. Der Führer sorgt dafür, daß jeder Hitlerjunge gerecht behandelt wird und immer wieder eine andere Aufgabe erhält.

Jeden Morgen, gleichgültig ob das Nachtquartier eine Jugendherberge, eine Scheune oder ein Zeltlager war, macht der Führer mit seinen Kameraden einen Morgenlauf und einige gymnastische Übungen.

Vor dem Abrücken besichtigt der Führer jeden Morgen die Unterkunftsräume (Jugendherberge) oder den Lagerplatz, ob diese gut aufgeräumt, die Kochlöcher zugeworfen, das Stroh zusammengeharkt ist

usw. Außerdem besichtigt er seine Kameraden, ob Zeltbahn und Decke gut gerollt sind, die Ausrüstung noch vollständig ist, die Stiefel gewichst sind usw.

Für die Mittagsrast ist ein schöner Platz auszusuchen, wo neben Wasser und Holz auch Platz zum Spielen ist. Ein paar Spiele ohne Gerät oder ein kurzes Handballspiel machen die steifen Glieder wieder flott. Die Kochstellen müssen weit genug vom Waldesrand (etwa 50 m) entfernt sein. Der Lagerplatz muß abends so rechtzeitig erreicht werden, daß alle nötigen Vorbereitungen noch vor Eintreten der Dunkelheit getroffen werden können. Grundsätzlich ist die Genehmigung des Besitzers bzw. Försters einzuholen. Bei größerem Lagerfeuer muß nachts eine Feuerwache eingeteilt werden. Offenes Licht in Zelt und Scheune ist grundsätzlich verboten. Ebenso herrscht strengstes Rauchverbot.

Der Führer führt das Fahrtenbuch und die Kasse. Er trägt am Abend die wesentlichsten Ereignisse des Tages in das Fahrtenbuch ein, ebenso alle Ausgaben in das Kassenbuch. Für jede Ausgabe muß er sich einen Beleg geben lassen. Am Schluß der Fahrt hat er ordnungsgemäß abzurechnen und die Richtigkeit der Abrechnung von seinem höheren Führer prüfen zu lassen. Bleibt ein Überschuß übrig, so verwendet er diesen im Einvernehmen mit seinen Kameraden für Beschaffung von Sportgeräten.

Die kleine Fahrt.

Bei der kleinen Fahrt unterscheiden wir zwischen einer Tagesfahrt und einer solchen, die 2—3 Tage dauert. Die Tagesfahrt dient im allgemeinen einer Marschübung, verbunden mit einer Besichtigung einer Burg oder einem Geländespiel. In der Regel wird, wenn nicht aus besonderen Gründen anders befohlen, nur der Brotbeutel mitgenommen. Die Verpflegung bringt jeder Hitlerjunge von Hause mit.

Für die 2—3tägige Fahrt benötigen wir bis auf die Stückzahl der Wäsche usw. die gleiche Ausrüstung wie bei der großen Fahrt. Die kleine Fahrt muß im übrigen ebensogut und sorgfältig vorbereitet werden wie die große Fahrt. Nach der Festlegung des Fahrtzieles der einzelnen Etappen, der Übernachtungen usw. stellt der Führer erst wieder die Höhe der Kosten für Bahnfahrt, Verpflegung usw. fest. Die Aufbringung der Kosten muß unbedingt gesichert sein, damit auch bei der kleinen Fahrt niemand zu Hause bleiben muß. Ein großer Teil der Verpflegung wird von den Hitlerjungen mitgebracht. Auf diese Weise können die Kosten, zumal wenn im Zelt übernachtet wird, auf ein Minimum heruntergedrückt werden.

Die Grenz- und Auslandfahrt.

Unter den Großfahrten nehmen die Grenz- und Auslandfahrten einen besonderen Platz ein. Sie dienen der großen Aufgabe, die Ver-

bindung der Auslanddeutschen mit der Heimat herzustellen oder sie, wo sie verlorenging, wieder anzuknüpfen. Ein Drittel aller Deutschen lebt außerhalb unserer Grenzen. Das Diktat von Versailles hat kerndeutsches Land, ein Elsaß-Lothringen, Westpreußen, Memelland, Oberschlesien usw. vom Mutterland abgerissen. Im Baltenland, in Polen, in Rußland, in Siebenbürgen, im Banat, in Ungarn, im Sudetenland, in Tirol, überall sitzen seit Jahrhunderten deutsche Volksgruppen, die einen schweren Kampf um die Erhaltung ihres Volkstums kämpfen. Das Deutsche Reich kann in seiner heutigen Lage seinen Auslanddeutschen nur beschränkte Hilfe angedeihen lassen. Aber die Jugend kann, unbeschadet der jeweiligen Politik, die Brücken zu den deutschen Brüdern jenseits der Grenzen schlagen und durch ihren Besuch ihnen zeigen, daß das Deutsche Reich sie nicht vergessen hat.

Aber jede Grenz- und Auslandfahrt muß gründlich vorbereitet sein: das Wichtigste ist die Auswahl der Teilnehmer. Auf Auslandfahrt kann nicht jede beliebige Kameradschaft gehen. Jeder Teilnehmer repräsentiert Deutschland; auf ihn, auf seine Haltung, auf sein Benehmen kommt es an; nach ihm und seinem Auftreten wird Deutschland beurteilt. Sei sich dessen jeder Hitlerjunge bewußt, der die Ehre und den Vorzug hat, Auslanddeutsche besuchen zu dürfen!

Die Genehmigung hierzu erteilt auf Antrag nur die Reichsjugendführung, Abteilung Ausland. HJ.-Einheiten, die ohne diese Genehmigung auf Auslandfahrt gehen, können nicht über die Grenze; sie werden festgesetzt und bestraft.

Voraussetzungen für eine Auslandfahrt sind:

- ein in allen Einzelheiten vorbereiteter Plan,
- ein älterer, geschulter und erfahrener Führer,
- Sicherstellung der Kosten,
- genügende Erfahrung aller Teilnehmer in der Durchführung von Fahrten,
- richtige Auswahl der Teilnehmer in bezug auf Haltung und Auftreten,
- Schulung der Teilnehmer in der Geschichte des Landes und der zu besuchenden deutschen Volksgruppe.

Ist die Fahrt von der Reichsjugendführung, Abteilung Ausland, genehmigt, so trifft der Führer die erforderlichen Vorbereitungen; neben der Ausrüstung sind zuerst die Paßangelegenheiten für alle Teilnehmer zu regeln. Dann nimmt er Fühlung mit den Führern der Auslanddeutschen in dem zu besuchenden Gebiet auf. Alle Teilnehmer müssen die Einstellung des Staatsvolkes zu den deutschen Volksgruppen kennen und berücksichtigen. Der Führer wird außerdem versuchen, einen Auslanddeutschen aus dem zu besuchenden Gebiet zur Teilnahme an der Fahrt zu gewinnen. Dieser wird ihm den Verkehr mit den

Behörden erleichtern bzw. abnehmen und in schwierigen Lagen selbst die Führung übernehmen.

Auf der Fahrt im Ausland ist äußerste Disziplin erforderlich. Die Fahrtengruppe steht unter den Gesetzen des Auslandes und ein unbedachtes, gesprochenes oder geschriebenes Wort kann ihr und dem Deutschtum des betreffenden Landes großen Schaden zufügen. Hilfsbereitschaft, Bescheidenheit, diszipliniertes Auftreten verbunden mit Höflichkeit und taktvollem Benehmen gegen das Staatsvolk und die Auslanddeutschen wird die Anerkennung der neuen deutschen Jugend, die den Namen des Führers trägt, zur Folge haben.

3. Zelten und Abkochen.

Auf der großen wie auf der kleinen Fahrt werden wir so oft wie möglich zelten und uns selbst beköstigen. Sowohl das Zelten als auch das Abkochen muß, auch wenn jeder glaubt, es ohne besondere Anleitung bereits zu können, geübt sein. Vor allem müssen wir, wenn wir vor Dunkelwerden einen geeigneten Lagerplatz gefunden haben oder wenn ein Gewitter im Anzug ist, schnell und sicher die Zelte aufschlagen können.

Um das Zelten, Abkochen usw. schnell zu erledigen, teilt der Führer seine Hitlerjungen in besondere Kommandos ein, denen er jeweils eine besondere Aufgabe zuweist.

Die einen haben die Zelte aufzuschlagen, die anderen besorgen Stroh, Laub und Zweige als Unterlage in den Zelten, die dritten heben die Kochlöcher aus und bereiten die Abendmahlzeit vor, wieder andere holen Wasser und Holz usw.

Die Hitlerjungen, die mit dem Zeltaufschlagen beauftragt sind, breiten die Zeltbahnen erst auf dem Boden aus und knüpfen sie so zusammen, wie sie für die beabsichtigte Zeltform gebraucht werden. Vor allem achten sie darauf, daß die Mittelbahn der Zeltbahn stets von oben nach unten und nicht quer verläuft, da sich sonst das ablaufende Regenwasser hier staut; die Zeltbahnen knüpfen sie so zusammen, daß die obere Zeltbahn mit ihrer unteren Seite stets die untere Zeltbahn überdeckt. Im umgekehrten Fall würde das Regenwasser an der Innenseite der unteren Zeltbahn ablaufen.

Für den Zeltplatz suchen sie eine windgeschützte und trockene Stelle aus. Um jedes Zelt wird ein Regengraben gezogen; wie er angelegt wird, zeigt Bild 296.

Fig. 296

Je nach der Art und der Zahl der vorhandenen Zeltbahnen werden **Rund-, viereckige oder Reihenzelte** aufgeschlagen. Die gebräuchlichsten Rundzelte aus viereckigen Zeltbahnen sind die **Dreier-** oder **Zwölferzelte.**

Fig. 297

Fig. 298

Das Dreierzelt (Fig. 297).

Beim Bau des Dreierzelts werden, wie Bild 298 zeigt, die viereckigen Zeltbahnen auf die Erde gelegt und zusammengeknüpft. Dann wird eine Zeltbahn an zwei Seiten in ihrer Mitte festgepflockt (die überstehende Ecke wird eingeschlagen), anschließend wird der dreiteilige Zeltstab aufgerichtet und die anderen Zeltbahnen angezogen und in

der Mitte ihrer beiden Seiten festgepflockt. Die äußeren Ecken der Zeltbahnen werden wie bei der ersten Zeltbahn nach innen eingeschlagen. Auf diese Weise entsteht ein **Dreierrundzelt.**

Das Zwölferzelt (Fig. 299 u. 300).

Können wir das Dreierzelt bauen, so macht uns auch das Zwölferzelt keine Schwierigkeiten mehr. Statt einer Zeltbahn nehmen wir jedesmal vier Zeltbahnen, die zusammen ein Quadrat bilden. Die

Fig. 300

Fig. 299

Quadrate werden genau so zusammengeknöpft wie bei einem Dreierzelt und dann in gleicher Weise gepflockt, an den Seiten eingeschlagen und aufgerichtet. Statt der Zeltstäbe wird jetzt aber eine Mittelstange von etwa 2 m Länge benötigt.

Mit der dreieckigen Zeltbahn (Fig. 301) bauen wir

Vierer- und Achterzelte.

Das Viererzelt.

Vier dreieckige Zeltbahnen werden so zusammengeknöpft, daß sie ein Viereck bilden (siehe Fig. 302 und 303). Eine der Zeltbahnen bleibt offen. Das Aufrichten und Festpflocken erfolgt in gleicher Weise wie beim Dreierzelt, nur werden die Zeltbahnen an den Ecken nicht eingeschlagen, sondern auch festgepflockt. Eine Zeltbahn bleibt wieder als Eingang offen.

Fig. 301

Fig. 302

Fig. 303

Das Achterzelt.

Das Achterzelt aus den dreieckigen Zeltbahnen ist ein First- oder Reihenzelt. Die Zeltbahnen werden (wie Fig. 304 u. 305 zeigt), zusammengeknöpft. Zuerst wird wieder eine Längsseite gepflockt, dann

Fig. 304

Fig. 305

die beiden vierteiligen Zeltstöcke aufgerichtet und anschließend werden die anderen Seiten festgepflockt. Die mittlere Zeltbahn bleibt an einer Seite als Eingang offen. Rechts und links wird noch je eine halbe

Zeltbahn zurückgeschlagen, da sonst der Eingang zu klein sein würde (vergleiche Fig. 304).

Die **viereckige** Zeltbahn eignet sich vornehmlich zum Bau von **Reihen-** oder **Firstzelten.**

Die Grundform eines Reihenzeltes ist das Zweierzelt (vgl. Fig. 306). Zwei Zeltbahnen werden zusammengeknöpft und eine Seite festgepflockt; an den Enden der Mittellinie werden die beiden dreiteiligen

Fig. 306

Zeltstangen aufgerichtet und dann die Zeltbahn auf der anderen Seite festgepflockt und die Zeltleinen an den beiden Querseiten angezogen. Die beiden offenen Querseiten haben die Form eines Dreiecks und müssen mit je einer weiteren Zeltbahn abgedeckt werden. Man kann nun, je nach der Zahl der vorhandenen Zeltbahnen, dies Zweierzelt beliebig nach rechts und links verlängern. Die Eingänge werden dadurch geschaffen, daß in regelmäßigen Abständen eine Zeltbahn hochgeschlagen wird. Ihre beiden freien Enden werden durch zwei Pflöcke und diese wieder durch zwei Zeltleinen gehalten (vgl. Fig. 307).

Fig. 307

Während der Zeit, wo ein Teil der Hitlerjungen die Zelte aufschlagen, holen andere Stroh beim nächsten Bauern oder, wenn kein Stroh zu haben ist, Laub, Zweige, Schilf, Heidekraut usw. als **Unterlage** zum Schlafen. Es ist verkehrt, wenn ein Führer glaubt, seine Jungen dadurch abzuhärten, daß er sie ohne Unterlage schlafen läßt. Wenn jemand dauernd an das warme Federbett gewöhnt ist, darf er sich nicht ohne Übergang auf den kühlen Boden legen. Nierenentzündung und andere Krankheiten können die Folge sein. Darum hat jeder

Führer dafür Sorge tragen, daß eine gute Unterlage zum Schlafen vorhanden ist. Beim Schlafenlegen sind alle beengenden Ausrüstungsgegenstände wie Koppel, Hosenträger, Strumpfbänder, Kragen, Schuhe abzulegen und Schlüsselbund, Geldtasche usw. aus den Hosentaschen zu entfernen. Alle diese Gegenstände können am besten in den Stiefeln aufbewahrt werden. Alle Kleidungsstücke wie Dienstrock und Mantel halten wärmer, wenn man sie auszieht und sich mit ihnen zudeckt, als wenn man sie anläßt.

Das Abkochen.

Als erstes muß für das Abkochen eine geeignete Feuerstelle ausgesucht und angelegt werden. Für die Anlage der Feuerstelle ist folgendes zu beachten:

Die Feuerstelle muß mindestens 30—40 m von einem Gebäude oder Waldrand abliegen, möglichst auf der dem Winde zugekehrten Seite. Steht der Wind auf das Gebäude usw. zu, so ist der Abstand um so mehr zu vergrößern, je stärker der Wind ist. Die Feuerstelle ist stets mit einem Graben zu umgeben, ferner ist im Umkreis von 5—6 m alles leicht Brennbare zu entfernen. Spaten müssen griffbereit neben der Feuerstelle liegen.

Das Feueranmachen muß verstanden sein. Als erstes brauchen wir genügend trockenes Papier oder trockene Kiefern- oder Tannennadeln, trockenes, dürres Gras, darüber legen wir fein gespaltenes Holz oder dürre Zweige, und darüber schichten wir ein paar starke Kloben trockenes Holz.

Wichtig ist hierbei, daß die Feuerung in der Windrichtung liegt. Bei starkem Wind muß unter Umständen die Rückseite zugebaut werden, damit die Flamme nicht unter dem Topf fortschlägt.

Fig. 308 u. 309 zeigen einige Beispiele, wie Feuerstellen angelegt werden können. Der Kochtopf kann auf zwei Steine gesetzt oder an einem Stock, der mit seinen Enden auf zwei Gabelstützen aufliegt, oder an einer Stockpyramide aufgehängt werden, oder man baut die Feuerstelle, wenn man mehrere Tage an einer Stelle bleiben will, in die Erde hinein (Fig. 310).

Fig. 308

Wichtig ist, daß in der Nähe des Lagerplatzes gutes Trinkwasser ist. Bei Brunnen-, Leitungs- und Quellwasser ist anzunehmen, daß es zum Trinken geeignet ist. Stehendes Wasser darf niemals getrunken werden, und Wasser aus Bächen und Seen ist erst durch ein sauberes Leinentuch zu gießen und dann abzukochen. Auf großer Fahrt ist auf entsprechende Abwechslung und Nahrhaftigkeit der Hauptmahlzeiten zu achten. Am besten bestimmt der Führer einen geeigneten Hitlerjungen, der für den Küchenzettel verantwortlich ist und selbst das Kochen aus dem ff. versteht. Neben der üblichen Erbsensuppe mit Speck oder Linsensuppe mit Würstchen kann man auch Reis oder Nudeln mit Rindfleisch oder eine Gemüse-, Kartoffelsuppe usw. kochen. Soweit möglich, ist bei jeder Mahlzeit Obst als Zugabe zu geben.

Fig. 309

Bleiben wir an einer Lagerstelle mehrere Tage, so müssen wir uns ein bißchen häuslicher einrichten. Als erstes errichten wir in der Mitte des Lagers einen Fahnenmast und einen Platz für das große Lagerfeuer mit einem Sitzring um das Feuer herum. Fig. 311 zeigt, wie solch ein Sitzring angelegt wird.

Fig. 310

Dann müssen wir aber auch eine Latrine und Abfallgruben anlegen Die Latrine wird versteckt im nahen Wald gebaut (vgl. Fig. 312). Ist

kein Wald vorhanden, so decken wir sie mit Zeltbahnen, Sackleinen oder großen Zweigen ab. Für ein kleines Lager genügt ein Graben

Fig. 311

von etwa 60 cm Tiefe, 30—40 cm Breite und 1—2 m Länge. Die Abfallgruben werden etwa 80 cm tief und 50—60 cm breit angelegt. Jeden Morgen müssen Latrinen und Abfallgruben mit Erde beworfen werden.

Bei Abbruch des Lagers wird der Lagerplatz wieder in seinen ursprünglichen Zustand versetzt, d. h. alle Gruben, Kochlöcher, der Sitzring usw. werden wieder vollkommen beseitigt, das Stroh, die Zweige usw., das als Schlafunterlage diente, verbrannt oder wieder abgeliefert. Nach unserem Abrücken darf niemand mehr erkennen, daß dort eine Schar oder Kameradschaft Hitlerjungen gezeltet hat.

+0,45
-1,00

Fig. 312

Einige Hilfsmittel für die Fahrt.

Die dreieckige Zeltbahn kann auch als Regenmantel benutzt werden. Hierzu wird die Zeltbahn nach Durchstecken des Kopfes durch den geöffneten Schlitz derart über die Schultern gelegt, daß der eine Teil mit der Breitseite über den Rücken, der andere mit der Spitze vorn über den Leib fällt. Nachdem die unteren Ecken der Breitseite nach vorn genommen und unten zusammengeknöpft sind, wird der vordere Zeltbahnteil bis unten auf die jetzt vorn liegenden Schenkelseiten des breiten hinteren Zeltbahnteils aufgeknöpft. Auf diese Weise entsteht eine Art Mantel.

Zeltbahnen wasserdicht machen.

1. 250 Gramm Alaun werden in 2,5 Liter kochendem Wasser aufgelöst, dem wir dann 9 Liter kaltes Wasser zufüllen. In dieser Lösung lassen wir das Zelttuch 24 Stunden lang, danach wird es leicht ausgewrungen und 5 bis 6 Stunden in ein zweites Bad gebracht, das genau so angesetzt wird wie das erste, nur mit dem Unterschied, daß wir statt des Alauns 120 Gramm Bleizucker nehmen. (Vorsicht Gift!!) Jetzt wird das Tuch leicht ausgewrungen und zum Trocknen aufgehängt.

2. Tränken mit essigsaurer Tonerde macht ebenfalls die Zeltbahn für längere Zeit wasserdicht.

Entfernung von Flecken auf Fahrt und im Lager.

Flecken unbekannter Herkunft: Der Reihe nach: 1. mit harter Bürste bürsten, 2. heißes Seifenwasser, 3. Benzin (Vorsicht!), 4. Terpentin.

Pflanzen und Obst: heißes Seifenwasser.

Gras: In heißem Seifenwasser auswaschen.

Blut: heißes Seifenwasser.

Tinte, Rost: Zitronensaft, Kleesalz oder Milch, danach in Seifenwasser auswaschen.

Wachs: 1. abkratzen, 2. nassen Lappen unterlegen und Löschpapier, im Notfall auch Zeitungspapier auflegen, 3. mit heißem Stein (heißem Eisen, Messerklinge) darüberstreichen.

Teer, Wagenschmiere, Ölfarben: 1. anfeuchten, 2. mit Butter bestreichen, 3. tüchtig einseifen, 4. mit Terpentinöl und warmem Wasser auswaschen.

Fett: 1. mit Terpentinöl oder Benzin abwischen, 2. in warmem Seifenwasser auswaschen.

Farben: 1. Spiritus und Essigsäure oder Zitronensaft; in Spiritus waschen, 2. Auswaschen in heißem Wasser.

4. Das Lager

Das Zeltlager der Hitler-Jugend ist eine der neuen Formen des Gestaltungs- und Erziehungswillens der jungen Generation. Jeder junge Deutsche soll einmal im Jahr 2—3 Wochen in ein Zeltlager, das ist die Parole der Hitler-Jugend.

Warum? Das Zeltlager soll dem Jungarbeiter, Lehrling und Jungbauern ebenso wie dem Schüler im Laufe eines Jahres die notwendige Erholung von seiner Berufsarbeit geben. Er soll heraus aus der Enge der Stadt, der Hinterhöfe, der Werkstatt, der Fabrikanlagen und aus der Zurückgezogenheit des einsamen Bauerndorfes und soll sich einige Wochen unbekümmert in Gottes freier Natur tummeln können. Der Körper soll durch planvolle Ertüchtigung in stetem Wechsel von Ruhe und Anstrengung von den nachteiligen Auswirkungen einseitiger Berufsarbeit befreit und wieder leistungsfähig gemacht werden.

Der Städter soll wieder aufs Land und die Schönheiten der Natur erkennen und die Verbundenheit des Menschen mit dem Boden wieder fühlen lernen, die ihm durch die Steinwüste der Stadt verlorengegangen ist.

Jungarbeiter, Schüler, Lehrlinge und Jungbauern, die während des ganzen Jahres getrennt voneinander an ihrem Arbeitsplatz stehen, sollen durch die Lagergemeinschaft die Volksgemeinschaft kennenlernen und sie nie wieder vergessen. Hier wird jeder junge Deutsche nicht durch Theorie, sondern durch das Leben selbst zum echten, überzeugten Nationalsozialisten erzogen. „Lagerdienst ist Arbeit am „Wir", an der Gemeinschaft", ist Sozialismus der Tat.

Die Vorbereitung und der Aufbau des Lagers.

Die Vorbereitung eines größeren Zeltlagers muß sehr sorgfältig sein. In der Regel wird hiermit ein besonderer Führer mit einer Anzahl Helfer, dem sog. Vorkommando, beauftragt.

Nach Festlegung des Lagertermins, der frühzeitig allen Hitlerjungen bekanntzugeben ist, und nach Sicherstellung der erforderlichen Mittel, erfolgt als erstes die **Auswahl des Lagerplatzes.** Dieser richtet sich in erster Linie nach der Stärke des Lagers. Lager in einer Stärke von 500—600 Mann erfordern schon eine reichliche „Ausdehnung“; am zweckmäßigsten sind Lager in einer Stärke von 200—250 Mann. Wesentlich für die Auswahl des Lagerplatzes ist die Bodenbeschaffenheit. Der Platz muß unbedingt trocken sein und so hoch liegen, daß das Regenwasser ablaufen kann. Dann muß Wasser zum Trinken und Kochen in der Nähe sein. Ein See oder Fluß in der Nähe zum Baden ist erwünscht. Schutz gegen die Wetter- und Windseite durch Hang oder Wald ist bei der Auswahl zu berücksichtigen. Unbedingt erforderlich sind Spielwiesen und geeignetes Gelände für den Geländesport. Nach Auswahl des Platzes ist die Genehmigung des Besitzers einzuholen.

Verpflegung.

Die Verpflegung erfolgt bei größeren Lagern am besten durch Feldküchen; für je 200—250 Mann genügt eine Feldküche. Für jede Feldküche ist für die Dauer des Lagers ein guter Koch mit zwei Mann Hilfspersonal zu verpflichten. Wegen der Lieferung von Lebensmitteln sind entsprechende Verträge zu verbilligten Preisen mit den Bauern (Milch, Brot, Kartoffeln usw.) und den Lebensmittelhändlern der benachbarten Ortschaften bei freier Anfuhr abzuschließen. Im Durchschnitt kann man mit einem Verpflegungssatz pro Mann und Tag von RM. 1,— rechnen.

Stroh.

Die Lieferung des für die Zelte erforderlichen Strohs wird mit den umliegenden Bauern vereinbart. Auf den Mann rechnet man, wenn keine Strohsäcke zur Verfügung stehen, etwa 5—6 Pfund. Das Stroh darf aber erst angefahren werden, wenn die Zelte bereits stehen und das Stroh sofort in die Zelte gebracht werden kann. In der Regel wird das Stroh nach Abbruch des Lagers von den Bauern zurückgenommen, wenn nicht, kann es verkauft werden. Auf diese Weise können die Kosten für das Stroh auf ein Mindestmaß herabgedrückt werden.

Arzt.

In größeren Lagern muß unbedingt ein Arzt dauernd anwesend sein; bei kleineren Lagern genügt ein Sanitäter, jedoch muß der Lagerleiter eine Abmachung mit dem nächsten Arzt treffen, daß dieser auf Anforderung sofort zur Verfügung steht.

Vorbereitung des Lagerplatzes durch das Vorkommando.

Die Anlage des Lagerplatzes und das Aufschlagen der Zelte erfolgt nach einem festgelegten Plan. In der Regel steht das **Zelt des Lager-**

leiters mit dem Fahnenmast in der Mitte des Lagers, wenn die örtlichen Verhältnisse es nicht anders verlangen. Unmittelbar daneben wird das **Bürozelt** (Schreibstube) errichtet. Am Eingang des Lagers wird das **Wachzelt**, an einem besonders geeigneten Platz das **Sanitätszelt** aufgeschlagen. Bei größeren Lagern ist das Sanitätszelt von dem **Krankenzelt** zu trennen. In der Nähe des Wachzeltes ist auch zweckmäßigerweise das **Gerätezelt** zu errichten. Die **Zelte für die Lagerbelegschaft** werden entweder kreisrund am Rand des Platzes oder in geraden Zwischenräumen aufgeschlagen und numeriert oder mit Namen wie „München, Potsdam, Nürnberg usw." gekennzeichnet. Die **Küchenzelte** werden in der Nähe des Wassers möglichst so aufgeschlagen, daß der Rauch bei Westwind vom Lager abgetrieben wird. Für die Vorräte sind am besten Gruben auszuheben, die mit einem spitzen Firstzelt abgedeckt werden. Durch Wassergräben ist das Regenwasser von den Lebensmittelgruben abzuleiten.

Neben der Küche sind die **Abfallgruben;** sie sind nach Möglichkeit mit dicken Brettern abzudecken.

Die **Latrinen** werden abseits vom Lager angelegt. Sie sollen möglichst windgeschützt im Wald liegen, vor allem aber tiefer als die Wasserstelle für die Küche. Die Latrine ist ebenso wie die Abfallgrube täglich von der Wache bzw. dem Feldscher mit Chlor zu bestreuen.

Wasch- und Trinkanlage.

Wichtig und meistens auch kostspielig ist, wenn kein Bach oder Fluß in der Nähe des Lagers ist, die Anlage der Waschgelegenheit und des Trinkwassers. Unter Umständen muß eine Wasserleitung gelegt werden; auf dem Waschplatz wird diese etwa in 1 m Höhe über dem Erdboden geführt, in den eine etwa 30—40 cm tiefe Rinne gleichlaufend unterhalb des Rohres gegraben ist. In das Rohr sind in bestimmten Abständen eine Reihe von Löchern gebohrt, durch die das Wasser bei Aufdrehen des Hahnes ausströmt. Je nach der Länge des Rohres können sich auf diese Weise eine entsprechend große Anzahl von Hitlerjungen waschen.

Auswahl der Zelte.

Als Zelte sind im allgemeinen die fertigen Rundzelte mit einem Fassungsvermögen von 12—15 Hitlerjungen zu verwenden. Sie kosten je nach Qualität etwa 105,— bis 125,— RM. je Stück. Besitzen die HJ.-Einheiten (Banne, Jungbanne, Gebiete), die die Lager durchführen, keine solchen Zelte, und können sie sich wegen Mangel an Mitteln auch keine anschaffen, so sind aus den drei- oder viereckigen Zeltbahnen der Teilnehmer Zwölfer- bzw. Sechzehnerzelte zu bauen, die die gleiche Anzahl von Hitlerjungen beherbergen können (vgl. Zeltbau, Seite 317 ff.). Die Reihenzelte oder Firstzelte sind wegen des

geringen Luftraumes und der geringeren Bewegungsmöglichkeiten weniger zu empfehlen.

Der Lagerplan.

Die Zeltlager der Hitler-Jugend dienen sowohl der Erholung als auch der weltanschaulichen Schulung und der körperlichen Ertüchtigung. Der Lagerplan (Ausbildungsplan) ist dementsprechend aufzubauen. Anstrengungen und Ruhepausen müssen in regelmäßigen Abständen einander folgen. Es darf beispielsweise nicht vorkommen, daß der angesetzte Dienst so aufeinanderfolgt, daß die Hitlerjungen nicht zur Ruhe kommen. Ihnen müssen genügende Ruhestunden — vor allem in der Mittagszeit — und auch genügend Freizeit gewährt werden. Auf der anderen Seite dürfen und sollen sie durch Spiel und Sport ordentlich beansprucht werden.

Neben der weltanschaulichen Schulung sind Leibesübungen, Geländesport und Luft- bzw. Kleinkaliberschießen der Inhalt des Lagerlebens.

An weltanschaulichen Themen werden im allgemeinen behandelt: Rasse, Vorgeschichte und Geschichte, Sozialismus, Führertum, Blut und Boden, Pflicht und Ehre usw.

Abends finden lustige und ernste Veranstaltungen am Lagerfeuer statt. Die Ausgestaltung durch Singen, Lagerspiele, Sprechchöre oder Vorträge usw. obliegt dem Lagerleiter.

Die Leibesübungen sind ein wesentlicher Bestandteil des Ausbildungsplanes. Es können im Lager alle Übungen der Grundschule (siehe Seite 29—145) betrieben werden, soweit entsprechende Sportgeräte und geeignete Spielwiesen zur Verfügung stehen. Jeden Morgen werden der Geländelauf (siehe S. 160) und einige gymnastische Übungen von allen Teilnehmern, mit Ausnahme der Wache und der Kranken, durchgeführt.

Im Geländesport werden die Hitlerjungen zuerst schulmäßig in den einzelnen Übungsarten des Geländesportes ausgebildet. Später werden, wenn alle Hitlerjungen mit der Einzelschulung im Gelände vertraut sind, auch kleinere und größere Geländespiele durchgeführt. Bei größeren Geländeübungen sollen im allgemeinen nicht mehr als je eine Gefolgschaft auf jeder Seite eingesetzt werden.

Das Luftgewehrschießen soll nach Möglichkeit in jedem Lager durchgeführt werden. Der Aufbau des Schießunterrichts erfolgt wie auf Seite 180—219 angegeben. Ist die Möglichkeit vorhanden, mit Kleinkalibergewehren zu schießen, so muß diese selbstverständlich ausgenutzt werden, sofern Schießlehrer oder Schießwarte zur Verfügung stehen.

Der übrige Dienst setzt sich aus Schwimmen, Basteln, Winken, Morsen, Singen, Sprechchören, Putz- und Flickstunden usw. sowie aus

Vorträgen über erste Hilfe bei Unglücksfällen, Selbstmassage, Lagerordnung, Wachordnung, Verhalten im Lager, Verhalten bei Alarm usw. zusammen.

Zur Durchführung des Dienstes werden die Lagerinsassen in Kameradschaften, Scharen und Gefolgschaften zusammengefaßt. Die Kameradschafts-, Schar- und Gefolgschaftsführer werden in der Regel aus den Reihen der Teilnehmer genommen, die, damit jeder an die Reihe kommt, alle paar Tage wechseln. Über den Kameradschafts- Schar- und Gefolgschaftsführern stehen die Ausbilder, der Unterführer vom Dienst, der Führer vom Dienst und der Lagerleiter.

Die Schar in Stärke von etwa 30 Mann ist in der Regel die Ausbildungseinheit. Zu den weltanschaulichen Vorträgen können mehrere Scharen zusammengezogen werden.

Das Ziel der körperlichen Ertüchtigung im Zeltlager ist für alle Teilnehmer der Erwerb des HJ.-Leistungsabzeichens; der Veranstalter eines Lagers hat deshalb rechtzeitig dafür Sorge zu tragen, daß in seinem Lager eine genügende Anzahl von Abnahmeberechtigten für Leibesübungen, Schießen und Geländesport zur Verfügung stehen, die von der RJF. bestätigt sind.

Nachstehend ein Beispiel für die Tageseinteilung:

6,00	Wecken.
6,10— 6,30	Geländelauf und Gymnastik.
6,30— 7,15	Waschen, Anziehen, Zeltordnung.
7,20	Zeltbesichtigung.
7,25	Flaggenhissen.
7,30— 8,00	Frühstück.
8,15— 9,00	Weltanschaulicher Vortrag.
9,15—11,45	1. Abtlg.: **Leibesübungen:** Spiele ohne Gerät, Boxen, Keulenwerfen, Übungen mit Gerät, Kampfspiele. 2. Abtlg.: **Geländesport:** Geländekunde, Zielerkennen, Tarnen, Geländeausnutzen, Entfernungsschätzen. 3. Abtlg.: **Luftgewehrschießen:** Waffenlehre, Schießlehre, Zielübungen.
12,00	Mittagessen.
12,45—14,15	Mittagsruhe.
14,30—17,00	1. Abtlg.: Geländesport, 2. Abtlg.: Luftgewehrschießen, 3. Abtlg.: Leibesübungen, } wie am Vormittag.
17,00—17,30	Kaffee.
17,45—18,45	Baden.
18,50	Flaggeneinholen.
19,00	Abendessen.
20,00—21,00	Lagerabend am Lagerfeuer.
21,00—22,00	Freizeit.
22,00	Zapfenstreich.

Der innere Dienst im Lager.

Die Lagerleitung.

Der **Lagerleiter** hat die Führung des Lagers, er trägt für alles, was im Lager vorgeht, die volle Verantwortung. Ihm stehen zur Verfügung: der **Adjutant** und **2—3 Melder.**

Für den inneren Dienst stehen ihm zur Seite:

der **Geldverwalter,**
der **Schreibwart,**
der **Gerätewart,**
der **Verpflegungswart** mit Koch und Hilfspersonal,
der **Lagerarzt** oder **Feldscher.**

Für den Ausbildungsdienst stehen dem Lagerleiter zur Verfügung:

die **Sport-, Geländesport-** und **Schießlehrer**
(ein Lehrer auf 15—25 Hitlerjungen),
der **Führer vom Dienst,**
der **Unterführer vom Dienst,**
der **Wachhabende,**
die **Gefolgschafts-, Schar- und Kameradschaftsführer,**
die **Zeltältesten.**

(Vom Unterführer vom Dienst bis einschließlich Zeltältesten werden alle von den Teilnehmern selbst gestellt.)

Der Lagerleiter.

Der Lagerleiter ist die höchste Autorität im Lager; er stellt den Tagesplan auf und überwacht den Dienst sowie die Tätigkeit aller seiner Gehilfen. Er genehmigt den Verpflegungsplan und zeichnet alle geldlichen Ausgaben zusammen mit dem Geldverwalter ab. Zahlungsanweisungen sind nur gültig, wenn sie die Unterschrift des Lagerleiters und des Geldverwalters tragen.

Die wichtigsten Veranstaltungen im Lager wie Lagerabende, Kundgebungen, Flaggenhissen, Morgenfeiern usw. leitet der Lagerleiter selbst. Die Führerbesprechungen werden von ihm einberufen und geleitet. Seine Entscheidungen bei Streitigkeiten oder Ungehorsam sind endgültig. Er ist für straffste Ordnung und Disziplin im Lager verantwortlich.

Der Geldverwalter.

Der Geldverwalter ist für den gesamten Zahlungsverkehr verantwortlich. Er unterrichtet täglich den Lagerleiter über den Stand der Kasse; er ist dafür verantwortlich, daß die vorhandenen Mittel nicht überschritten werden. Er führt die Kassenbücher, die er zusammen mit den Belegen (für jede Ausgabe muß ein Beleg da sein) unter Verschluß halten muß. Das gleiche gilt für das bare Geld, das er verwaltet; hierfür muß er eine verschließbare Kassette haben, zu der nur er den Schlüssel hat. Die Kassetten darf er niemals ohne Bewachung

lassen. Im übrigen soll er so wenig Bargeld im Lager wie möglich und dafür mit der nächstgelegenen Bank, bei der er sein Guthaben eingezahlt hat, arbeiten.

Der Schreibwart.

Der Schreibwart erledigt den gesamten Schriftverkehr. Außerdem führt er das Urlaubsbuch, schreibt den Dienstplan, Essenplan, nimmt die Meldungen der Wachhabenden und des Führers vom Dienst, Urlaubs- und andere Gesuche entgegen usw., empfängt die ein- und ausgehende Post, verkauft Postwertzeichen usw.

Der Gerätewart.

Der Gerätewart verwaltet alle zur Einrichtung des Lagers gehörenden Geräte (Sportgeräte, Handwerkszeug, Waschbecken, Strohsäcke, Eßnäpfe). Jedes Sportgerät und jedes Werkzeug usw. gibt er nur gegen Quittung ab. Erhält er beschädigte oder zerbrochene Geräte zurück, macht er sofort entsprechende Meldung an den Unterführer vom Dienst.

Der Verpflegungs- oder Küchenwart.

Der Verpflegungswart ist für gute und ausreichende Verpflegung der Lagerinsassen verantwortlich. Ihm untersteht der Koch mit seinem Hilfspersonal. Der Verpflegungswart stellt den Essenplan für jeweils eine Woche auf und läßt sich diesen vom Lagerleiter genehmigen. Er meldet außerdem beim Geldverwalter seinen wöchentlichen Geldbedarf an, der nachprüft, ob seine Anforderungen im Rahmen des aufgestellten Verpflegungsetats bleiben. Gegebenenfalls kann er seinen Einspruch geltend machen. Im übrigen führt der Verpflegungswart die Verhandlungen mit den Lebensmittellieferanten durchaus selbständig. Lebensmittelrechnungen, die an den Geldverwalter zur Zahlung gegeben werden, müssen von ihm angewiesen sein, d. h. er bescheinigt die Lieferung auf der Rechnung.

Der Lagerarzt bzw. Feldscher.

Der Lagerarzt bzw. Feldscher ist für den Gesundheitszustand der Lagerinsassen verantwortlich. Er macht jeden Morgen und jeden Abend mit dem Unterführer vom Dienst seinen Rundgang durch das Lager und nimmt Krankmeldungen entgegen. Leichtkranke bestellt er zur Behandlung ins Sanitätszelt, Schwerkranke läßt er in das Krankenzelt bringen und veranlaßt, wenn erforderlich, ihre Überführung in das nächtliegende Krankenhaus. Im übrigen überzeugt er sich durch häufige Besichtigungen von dem Gesundheitszustand der Belegschaft; er überwacht außerdem seine hygienischen Anordnungen betr. Nahrhaftigkeit des Essens, Bestreuung der Latrinen, der Abfallgruben usw.

Der Lagerarzt ist ferner dafür verantwortlich, daß die Lagerapotheke mit den notwendigen Heilmitteln, Verbandstoffen usw. laufend ergänzt wird.

Die Sport-, Geländesport- und Schießlehrer.

Die Sport-, Geländesport- und Schießlehrer leiten die Ausbildung in ihren Sonderfächern nach Anweisung des Lagerleiters. Es ist anzustreben, möglichst solche Lehrkräfte zu verpflichten, die alle drei Ausbildungszweige beherrschen, damit sie jederzeit eingesetzt werden können. Hauptamtliche Lehrkräfte werden für die Veranstalter im allgemeinen wegen der Belastung nicht tragbar sein, deshalb müssen sie sich HJ.-Führer, die den L.-Schein im Geländesport besitzen oder die Sport- und Schießwartprüfung der Reichsjugendführung bestanden haben, für die Dauer eines Lehrganges oder des Lagers beschaffen. Im allgemeinen kann man auf 15—25 Hitlerjungen einen Lehrer rechnen; bei 25 Hitlerjungen ist jedoch schon ein Hilfslehrer erwünscht.

Der Führer vom Dienst.

Der Führer vom Dienst ist grundsätzlich einer der Lehrkräfte. Er untersteht nur dem Lagerleiter und ist für die Dauer seines Amtes (ein Tag) der Vorgesetzte aller Unterführer und Lagerinsassen. Seine Aufgabe ist die Kontrolle des Unterführers vom Dienst und der Wachhabenden. Er wechselt täglich.

Der Unterführer vom Dienst.

Der Unterführer vom Dienst ist für den ordnungsmäßigen Ablauf des täglichen Dienstes verantwortlich. Er wechselt täglich und wird den Reihen der Teilnehmer entnommen. Der Unterführer vom Dienst hat das wichtigste Amt. Ist er in Ordnung, dann klappt alles im Lager. Er ist für die Dauer seines Amtes der Vorgesetzte aller Unterführer, auch wenn sie sonst im Dienstrang ihm übergeordnet sind, er untersteht lediglich dem Lagerleiter und dem Führer vom Dienst. Die Aufgaben des Unterführers vom Dienst sind folgende: eine halbe Stunde vor dem allgemeinen Dienst wird der Unterführer vom Dienst von der Wache geweckt. Er besichtigt das ruhende Lager und läßt sich vom Wachhabenden den Verlauf der Nacht melden. Nach dem Wecken durch den Hornisten macht er mit dem Lagerarzt bzw. Feldscher seinen morgendlichen Rundgang. Danach läßt er die Lagerbelegschaft antreten und übergibt sie dem Sportlehrer bzw. Sportwart, der den Frühsport leitet. Nach dem Abrücken kontrolliert der Unterführer vom Dienst, ob außer den Kranken noch Hitlerjungen ohne Entschuldigung dem Dienst ferngeblieben sind. Diese werden notiert, dem Lagerleiter gemeldet, erhalten einen Verweis und werden im Wiederholungsfalle aus dem Lager verwiesen unter Meldung an die zuständige HJ.-Einheit.

Nach dem Waschen und dem Ordnen der Zelte besichtigt der Unterführer vom Dienst zusammen mit dem zuständigen Gefolgschafts- und Scharführer die Zelte. Die Zeltbelegschaft ist zu diesem Zweck in Linie zu einem Glied vor dem Zelt angetreten. Der Zeltälteste meldet seine Leute dem Unterführer vom Dienst.

Anschließend ist Flaggenhissen; nachdem die Unterführer (Schar- bzw. Gefolgschaftsführer) dem Unterführer vom Dienst die angetretenen Gruppen gemeldet haben, meldet dieser die Lagerbelegschaft dem Führer vom Dienst, dieser wiederum dem Lagerleiter.

Nach dem Flaggenhissen überwacht der Unterführer vom Dienst die Kaffeeausgabe. Nach dem Frühstück läßt er 10 Minuten vor Dienstbeginn die Belegschaft antreten und teilt die Wache, den Küchendienst, Lagerdienst usw. ein, sieht Anzug und Stiefel nach, gibt den Tagesdienst bekannt und meldet die Belegschaft dem Führer vom Dienst. Dieser übergibt sie dann den einzelnen Ausbildern.

Während des Dienstes kontrolliert der Unterführer vom Dienst die Wache, die Reinigung des Lagers, den Küchendienst usw. und erledigt, falls notwendig, schriftliche Anordnungen.

Nach dem Vormittagsdienst händigt er den Zeltältesten die Post aus und beaufsichtigt die Ablösung der Wache. Anschließend überwacht er die Ausgabe des Mittagessens und später die Reinigung der Eßgeschirre. Nach dem Mittagessen sorgt er für die unbedingte Einhaltung der Mittagsruhe.

Im weiteren Verlauf des Tages läßt der Unterführer vom Dienst jeweils 10 Minuten vor jedem Dienst antreten, überwacht die Kaffee- und Abendessenausgabe, läßt zum Fahneneinholen antreten und läßt den Zapfenstreich blasen. Eine Viertelstunde nach dem Zapfenstreich macht er mit dem Lagerarzt bzw. Feldscher einen Rundgang durch das Lager und läßt sich von den Zeltältesten die Zeltbelegschaft, Kranke, Verletzte usw. melden. Nach dem Rundgang sorgt er für unbedingte Ruhe im Lager. Eine halbe Stunde nach dem Zapfenstreich meldet er dem Führer vom Dienst bzw. dem Lagerleiter, daß alle Hitlerjungen in den Zelten sind und im Lager alles in Ordnung ist.

Vor dem Schlafengehen kontrolliert er den Wachhabenden und die Wachposten. In der Nacht nimmt er ebenfalls 2—3 Kontrollen vor. Im übrigen ist der Unterführer vom Dienst der letzte, der schlafen geht und der erste, der aufsteht.

Sein Amt wechselt täglich, in der Regel gibt er es in der Mittagszeit an seinen Nachfolger ab.

Der Wachhabende.

Der Wachhabende ist für die Sicherheit der Lagerbelegschaft und ihres Eigentums nach Maßgabe der Vorschriften der Wachordnung verantwortlich (siehe Seite 338). Er regelt die Ablösung der Wachposten, sorgt für die Verpflegung der Wache, führt das Wachbuch, kontrolliert die Wachposten, sorgt für die Feuerwache am Lagerfeuer, macht morgens und abends dem Unterführer vom Dienst seine Meldungen usw.

Nachts löst er sich in der Nachtwache mit seinem Stellvertreter ab; einer von den beiden muß stets wach und auf sein.

Die Gefolgschafts-, Schar- und Kameradschaftsführer.

Die Gefolgschafts-, Schar- und Kameradschaftsführer werden den Reihen der Teilnehmer ohne Rücksicht auf ihren Dienstrang und ihre Dienststellung entnommen. Die Stärke einer Kameradschaft beträgt je nach der Größe des Lagers 10—15 Hitlerjungen, die einer Schar 30—45 und die einer Gefolgschaft 90—135.

Der Kameradschaftsführer, der nach Möglichkeit auch der Zeltälteste sein soll, ist für die Führung und Haltung seiner Kameradschaft verantwortlich. Bei jedem Antreten ist der Kameradschaftsführer, nachdem er vorher den Befehl zum Antreten gegeben hat, der erste am Platze. Er läßt seine Jungen, die innerhalb der Schar in Linie zu einem Glied antreten, stillstehen, ausrichten und meldet dann mit „Augen — rechts!“ oder „Die Augen — links!“ seinem Scharführer. Nach dem Melden läßt er die Augen gerade aus nehmen und rühren. Der Scharführer wiederum meldet seine Schar dem Gefolgschaftsführer unter Stillstehen und Kopfwenden, der Gefolgschaftsführer seinerseits die Gefolgschaft dem Unterführer vom Dienst. Alle drei Führer sind verantwortlich, daß das Antreten schnell und lautlos erfolgt.

Die Gefolgschafts-, Schar- und Kameradschaftsführer sind während der Dauer ihrer Dienststellung Vorgesetzte ihrer Kameraden, denen strickteſter Gehorsam zu erweisen ist. Sie sind für die Gesamthaltung ihrer Einheiten, die sie führen, sei es beim Antreten, Essen, im Zelt, beim Ausbildungsdienst, in der Freizeit usw. verantwortlich. Sie können in dieser Stellung gleich beweisen, ob sie Führereigenschaften besitzen. Nach ihrer Ablösung durch andere Kameraden — je nach der Dauer des Lagers erfolgt diese alle 2—4 Tage — treten sie wieder ins Glied ein und beweisen nun, daß sie ebenso wie befehlen auch gehorchen können.

Die Zeltältesten.

Jedes Zelt, das mit einer größeren Anzahl von Hitlerjungen belegt ist, wird von einem Zeltältesten geführt; er soll in der Regel auch der Kameradschaftsführer sein. Der Zeltälteste ist ebenso wie die Kamerad-

schafts-, Schar- und Gefolgschaftsführer usw. ein Lehrgangsteilnehmer. Er hat sein Amt ebenfalls 2—4 Tage inne. Seine Aufgaben sind:

tadellose Ordnung und Sauberkeit im Zelt,
Melden der Zeltinsassen morgens und abends dem Unterführer vom Dienst bzw. Lagerarzt,
Ruhe im Zelt nach dem Zapfenstreich,
schnelles Aufstehen nach dem Wecken,
schnelles Antreten zu jedem Dienst,
Ordnung und Sauberkeit des Anzuges und der Stiefel,
ordentliches Waschen und Sauberkeit der Zeltbelegschaft,
ordentliche Reinigung des Kochgeschirrs und des Eßbestecks.

Beispiel für die dem Unterführer vom Dienst zu erstattende Meldung: „Zelt 5, belegt mit 15 Hitlerjungen, 2 Jungen krank, 4 beurlaubt." Bei der morgendlichen Meldung läßt der Zeltälteste die Jungen in Linie zu einem Glied antreten, ausrichten, stillstehen und entsprechende Kopfwendung einnehmen; bei der abendlichen Meldung erwartet er den Unterführer vor seinem Zelt, während die Hitlerjungen bereits zur Ruhe gegangen sind.

Beispiel für die abendliche Meldung: „Zelt 5 belegt mit 15 Hitlerjungen, zwei Jungen bis 12 Uhr beurlaubt, einer im Krankenzelt, alles da!"

Kommandos.

Je nach der Größe und Art des Lagers sind für die Durchführung des inneren Dienstes im Lager besondere Kommandos erforderlich, so z. B. Küchendienst (Kartoffelschälen, Broteschmieren), Lagerdienst (Lagerreinigung), Holzkommando, Wasserkommando usw. Diese Kommandos werden täglich vom Unterführer vom Dienst eingeteilt; er nimmt hierzu jeweils eine Kameradschaft, die in die verschiedensten Kommandos aufgeteilt wird.

Strafdienst.

Strafdienst gibt es in HJ.-Lagern nicht. Hitlerjungen, die sich nicht ordentlich benommen haben, werden dem Lagerleiter gemeldet; sie erhalten einen leichten, zum zweitenmal einen schweren Verweis. Beim drittenmal werden sie unter Meldung an ihre zuständige Einheit aus dem Lager verwiesen. Die Ausweisung aus einem Lager ist die schwerste Strafe, die einem Hitlerjungen zuteil wird.

Lagerordnung.

Die Lagerordnung ist an der Befehlstafel angeschlagen, sie wird bei Beginn des Lagers jedem Teilnehmer vorgelesen.

Muster einer Lagerordnung.

Bannlager 254 in Breitenbach.

Lagerleiter: Unterbannführer **Köhler, Adjutant** Scharf. Langer.
Schreibwart: Kameradschaftsführer Haucke.
Geldverwalter: Gefolgschaftsführer Berger.
Gerätewart: Scharführer Otto.
Verpflegungswart: Scharführer Becker.
Lagerarzt: Unterbannführer Schmidt.

1. Jeder Lagerinsasse untersteht für die Dauer seines Aufenthaltes dem Lagerleiter und der von ihm eingesetzten Unterführer. Allen Anordnungen des Lagerleiters bzw. seiner Unterführer ist strikteste Folge zu leisten.

2. Das Rauchen und der Genuß von Alkohol ist in- und außerhalb des Lagers verboten.

3. Das Verlassen des Lagers ist nur in geschlossener Abteilung oder mit schriftlicher Genehmigung des Lagerleiters gestattet.

4. Urlaub nach dem Zapfenstreich erteilt nur der Lagerleiter.

5. Jeder Lagerinsasse hat den Anordnungen des Wachhabenden und der Wachposten Folge zu leisten. Die Wache ist an den weißen Armbinden mit der Aufschrift „Wache" kenntlich.

6. Krankmeldungen erfolgen morgens und abends — in dringenden Fällen auch am Tage — beim Lagerarzt, Unterbannführer Schmidt.

7. Die Essenausgabe erfolgt, wenn durch Tagesbefehl nicht anders befohlen, an der Küche in der Nordost-Ecke des Lagers, wie folgt:

Kaffee	7,30 Uhr
Mittagessen	12,00 „
Nachmittagskaffee	17,00 „
Abendessen	19,00 „ .

8. Zapfenstreich ist, sofern durch Tagesbefehl nicht anders angeordnet: 22 Uhr.

Jeder Lagerinsasse hat spätestens 22,15 Uhr auf seiner Ruhestatt zu liegen. 22,30 Uhr herrscht tiefste Ruhe im Lager.

9. Offenes Feuer (Kerzenlicht, Streichhölzer usw.) ist in den Zelten verboten. Die Beleuchtung erfolgt durch Zeltlaternen, die für jedes Zelt beim Gerätewart gegen Quittung zu erhalten sind.

10. Abgehende Post wird in den am Schreibzelt hängenden Briefkasten eingeworfen. Postwertzeichen können beim Schreibwart in der Freizeit gekauft werden. Eingegangene Post wird durch den Unterführer vom Dienst mittags den Zeltältesten ausgehändigt. Pakete sind auf der Schreibstube abzuholen.

11. Die Führerbesprechung findet täglich, wenn durch Tagesbefehl nicht anders befohlen, nach dem Abendessen im Zelt des Lagerleiters statt.

12. Die Befehlsausgabe (Tagesdienst, Wacheinteilung usw.) erfolgt jeden Morgen durch den Unterführer vom Dienst. Der Tagesdienst wird außerdem an der Befehlstafel am Schreibzelt angeschlagen.

13. Der Lagerleiter ist in jeder Freizeit für jeden Hitlerjungen und Führer zu sprechen.

14. Die Mittagspause ist streng einzuhalten. Jeder Hitlerjunge muß die Möglichkeit haben, in der Mittagszeit sich auszuruhen und zu schlafen. Die Wache hat Anweisung, rücksichtslos gegen „Ruhestörer" vorzugehen.

15. Die Lage des Zeltes des Lagerleiters, des Schreibzeltes, Sanitätszeltes, Gerätezeltes, des Wachzeltes, der Küche, der Waschgelegenheit, der Abfallgruben, der Abwaschstelle und der Latrine ist aus dem am Lagertor und am Schreibzelt angebrachten Lageplan ersichtlich.

Breitenbach, den 4. 7. 1935.

Der Lagerleiter:

gez. Köhler, Unterbannführer.

Zeltordnung:

Die Zeltordnung ist für jeden Zeltinsassen bindend. Sie ist bei Beginn des Lagers jedem Hitlerjungen bekanntzugeben; sie ist außerdem an der Befehlstafel am Schreibzelt angeschlagen.

Muster einer Zeltordnung.

1. Jedes Zelt untersteht dem Zeltältesten, der vom Unterführer vom Dienst ernannt wird. Jeder Zeltinsasse hat seinen Anweisungen unbedingt Folge zu leisten.

2. Der Zeltälteste ist für die Ordnung und Sauberkeit innerhalb des Zeltes sowie des Zeltplatzes verantwortlich. Für die Säuberung des Zeltplatzes bestimmt er täglich zwei Mann, die sog. Zeltdienst haben.

3. Der Zeltälteste weist jedem Hitlerjungen seinen Schlafplatz zu; er selbst schläft am Zelteingang.

4. Jeder Zeltinsasse ist für die Sauberkeit und Ordnung seines Schlafplatzes verantwortlich.

5. Alle Kleidungsstücke, Waschsachen usw. sind nach dem Gebrauch sorgfältig im Tornister zu verpacken. Decke und, falls vorhanden, Zeltbahn ist sauber zu falten und unter den Tornister zu legen unten die Zeltbahn, darüber die Decke und darauf den Tornister, der, zugeschnallt, am Kopfende des Schlafplatzes liegt. Stiefel, Mütze und andere Gegenstände, die nicht in den Tornister gepackt werden können, sind ordentlich vor oder neben dem Tornister aufzubauen.

6. Feuchte Handtücher und Wäsche dürfen nicht in und am Zelt. sondern nur an dem dafür bezeichneten Trockenplatz aufgehängt werden.

7. Der Zeltdienst sorgt ferner für das Inordnunghalten des Zeltes, Anziehen der Zeltschnüre, Versehen der Zeltschnüre mit Stroh oder weißen Tüchern, Sauberhalten der Regengräben usw.

8. Betreten der Zelte mit offenem Licht ist verboten.

Breitenbach, den 4. 7. 1935.

Der Lagerleiter:
gez. Köhler, Unterbannführer.

Wachordnung.

Jedes Lager steht Tag und Nacht unter dem Schutz der Wache. Die Stärke der Wache richtet sich nach der Größe des Lagers und den örtlichen Verhältnissen. Sie untersteht dem Wachhabenden, der täglich vom Unterführer vom Dienst bestimmt wird.

Beispiel einer Wachvorschrift.

1. Die Wache ist für die Sicherheit des Lagers und für Ruhe und Ordnung innerhalb des Lagers verantwortlich.

2. Die Wache untersteht dem Unterführer vom Dienst. Ihre Stärke beträgt ein Wachhabender und 12 Hitlerjungen.

3. Die Wache hat 24 Stunden Dienst; sie tritt ihren Dienst um 13 Uhr an.

4. **Am Tage** steht am Toreingang ein Doppelposten und am Wachzelt ein Posten; ferner geht eine Streife von zwei Hitlerjungen in unregelmäßigen Abständen das Lager ab. **Bei Nacht,** d. h. vom Dunkelwerden bis zum Tagesanbruch, steht am Toreingang ein Doppelposten, ebenso ein Doppelposten an der Küche, außerdem geht eine Streife von zwei Hitlerjungen regelmäßig den gesamten Lagerplatz ab.

5. **Aufgaben des Doppelpostens am Toreingang:** der Posten ist verantwortlich für die Überwachung des Ein- und Ausgangs. Er läßt keinen Zivilisten, HJ.-Führer oder Hitlerjungen ohne Ausweis des Lagerleiters weder hinein- noch hinausgehen. Das Lehrpersonal und diejenigen Führer, die laufend außerhalb des Lagers zu tun haben, erhalten vom Lagerleiter einen Dauerausweis. Bei Besuch auswärtiger HJ.-Führer hat der Posten diese nach Vorweisen ihrer Ausweise ohne weiteres passieren zu lassen.

Aufgaben des Doppelpostens an der Küche: der Posten sichert die Lebensmittelvorräte der Küche.

Aufgaben der Streife bei Tag: die Streife sichert die Grenzen des Lagers und sorgt für Ruhe und Ordnung innerhalb des Lagers, vor allem in der Mittagszeit.

Aufgaben der Streife bei Nacht: die Streife bei Nacht hält die Verbindung zwischen dem Doppelposten am Eingang und an der Küche, sichert die Grenzen des Lagers, bewacht, falls erforderlich, das Lagerfeuer und sorgt für Ruhe im Lager nach dem Zapfenstreich. Sie weckt früh morgens den Koch, den Küchendienst, den Lagerleiter, den Unterführer, den Führer vom Dienst und den Hornisten.

6. **In das Wachbuch sind einzutragen:** Wachhabender, Einheit und Stärke der Wache, Zeit der Wachübernahme, Posten- und Streifeneinteilung mit Ablösungszeiten, Wecken, Zapfenstreich, namentliche Aufführung aller Ein- und Ausgehenden mit Zeitangabe, Kontrolle der Posten durch den Wachhabenden, Kontrolle der Wache durch den Unterführer und Führer vom Dienst, alle sonstigen Vorkommnisse und schließlich die Wachübergabe.

7. Die nicht auf Posten oder auf Streife eingeteilten Hitlerjungen können ruhen oder schlafen.

8. Die Wache tritt ihren Dienst im großen Dienstanzug mit Tornister usw. an. Die Posten und Streifen versehen ohne Tornister ihren Dienst. Die Posten stehen in straffer Haltung oder gehen kurze Strecken auf und ab. Sie erweisen jedem HJ.-Führer die Ehrenbezeigung durch Stillstehen und Erheben der rechten Hand bis in Augenhöhe; die linke Hand bleibt an der Hosennaht.

9. Bei einer Kontrolle des Postens durch den Wachhabenden oder Führer und Unterführer vom Dienst melden sie, nachdem sie die Losung gefordert und erhalten haben: „Posten Nr. 1, auf Posten nichts Neues!“, oder: „Posten Nr. 1, um 22,30 Uhr verdächtige Gestalten am Toreingang gesehen, auf Anruf geflüchtet!“

10. Die Posten und Streifen sind mit Taschenlampen und mit Alarmpfeifen versehen.

11. Hitlerjungen, die die Losung nicht kennen, sind festzunehmen; weisen sie sich mit Namen, Einheit und Zeltnummer aus, so werden sie dem Zeltältesten übergeben.

12. Bei wichtigen Vorfällen werden zuerst der Unterführer vom Dienst, dann der Führer vom Dienst und der Lagerleiter geweckt; ist Gefahr in Verzug (droht ein Überfall oder eine Feuersbrunst), so alarmiert die Wache das Lager. Die Wache selbst tritt am Wachzelt an und wartet weitere Befehle ab.

13. Bei nächtlichem Ausmarsch des Lagers ist die Wache zu verdoppeln. Außer den bestehenden Posten und Streifen sind zwei weitere Streifen mit je zwei Hitlerjungen einzusetzen.

14. Die Wache tritt grundsätzlich nur bei Besuch von Gebietsführern an aufwärts heraus und vor dem Wachzelt an.

15. **Ablösung.**

Ablösung der Posten: die Ablösung stellt sich einen Schritt vor dem abzulösenden Posten auf. Der Wachführer bzw. dessen Stellvertreter seitwärts. Der neue Posten meldet dem alten: „Ablösung zur Stelle!" Der alte: „Auf Posten nichts Neues!" Hierauf erfolgen die Übergabe der Losung und der Postenwechsel. Beide Posten treten zwei Schritte vor und machen mit dem zweiten Schritt eine Kehrtwendung. Sie stehen jetzt wieder einander gegenüber. Der neue Posten meldet: „Posten übernommen!" Der alte: „Posten abgelöst!" Dann marschiert der Wachführer mit dem alten Posten zum Wachzelt zurück.

Ablösung der Wache: die Ablösung der Wache findet um 13,00 Uhr statt, gleichzeitig mit der Übergabe des Dienstes an den neuen Führer vom Dienst. Beide Wachen stehen einander gegenüber angetreten. Der alte und der neue Führer vom Dienst stehen an den beiden Seiten des Wachzeltes. Der alte Führer vom Dienst übergibt dem neuen Führer vom Dienst den Dienst, den der neue Führer vom Dienst mit der Meldung: „Lager übernommen!" antritt. Hierauf treten die beiden Wachführer (alter und neuer) vor, der neue Wachführer meldet: „Ablösung zur Stelle!" Der alte: „Auf Wache nichts Neues!" Hierauf erfolgt die Übergabe des Wachbuches. Der neue Wachführer meldet hierauf: „Wache übernommen!" Der alte Wachführer: „Wache abgelöst!" Der neue Führer vom Dienst gibt die neue Losung aus, teilt die Uhrzeit mit und erklärt dann: „Wache im Dienst!" Während der Übergabe stehen sowohl die alte wie die neue Wachgruppe still. Nach der Meldung des Führers vom Dienst: „Wache im Dienst" rücken beide Wachen an ihre Plätze. (Die neue Wache zum Wachzelt, die alte Wache in den Lagerdienst zurück.)

Der Abbruch des Zeltlagers.

Wie beim Aufbau des Lagers das Vorkommando, so ist beim Abbruch des Lagers das Nachkommando erforderlich. Zwar hilft die Lagerbelegschaft auch noch an dem Abbau der Zelte, zumal wenn sie ihre eigenen Zeltbahnen mitnehmen will, doch dauert der Verkauf des Strohs, das Verpacken der größeren Zelte, der Lagerapotheke, der Sportgeräte, des Werkzeuges, das Inordnungbringen des Platzes, Zuschütten der Abfallgruben, der Latrinen, der Regengräben, des Holzringes, der Lagerfeuerstätte usw. eine geraume Zeit, alle diese Arbeiten werden am schnellsten und zweckmäßigsten mit dem Nachkommando bewerkstelligt. Der Führer des Nachkommandos ist dafür verantwortlich, daß der Lagerplatz restlos in seinen alten Zustand versetzt wird. Bevor er den Lagerplatz verläßt, läßt er diese von dem Besitzer besichtigen und bescheinigen, daß der Platz in Ordnung ist und er keine Ansprüche an den Veranstalter stellt.

F. Erste Hilfe bei Unglücksfällen.

1. Allgemeines.

Jeder HJ.-Führer und jeder ältere Hitlerjunge muß sich und seinen Kameraden bei Unfällen und Krankheit helfen und bis zum Eintreffen des Arztes die ersten Maßnahmen treffen können. Nach Möglichkeit sollte jeder HJ.-Führer an einem Lehrgang für Erste Hilfe bei Unglücksfällen teilgenommen haben.

Bei einem Unfall ist die erste Voraussetzung, daß jeder Ruhe bewahrt, vor allem darf der Verletzte nicht unnötig aufgeregt werden. Die erste Hilfeleistung muß schnell, aber zielbewußt geleistet werden. Zu diesem Zweck muß jeder HJ.-Führer auf Fahrt, im Lager usw., eine Taschenapotheke mitführen. Diese enthält: Heftpflaster, Schnellverbände (mit und ohne Heftpflaster), Mull und Watte (keimfrei), Mullbinden, ein Dreiecktuch, eine Brandbinde, ein Fläschchen essigsaure Tonerde, ein Fläschchen Spiritus, Jodstift, eine Schere, eine Pinzette, ein Thermometer.

Verletzte, die bewußtlos sind, sind besonders vorsichtig zu behandeln; ein Bewußtloser darf niemals allein gelassen werden. Alle beengenden Gegenstände sind zu entfernen, Hals und Brust sind freizulegen; er ist möglichst ruhig im Schatten zu lagern; ihm darf wegen der Gefahr des Erstickens nichts zu trinken gegeben werden. Bei Erbrechen ist dem Bewußtlosen die Mundhöhle zu reinigen. Nach Wiederkehr des Bewußtseins ist der Verletzte in seiner Ruhelage zu halten. Er muß gut beobachtet werden, da neue Bewußtlosigkeit möglich ist.

Bei jedem Unfall ist sofort der Arzt zu benachrichtigen, falls erforderlich auch die Angehörigen, Polizei usw. Der Versicherung muß der Unfall innerhalb von drei Tagen, bei Todesfall sofort telegrafisch gemeldet werden. Der Führer hat in schweren Fällen für den Transport ins Krankenhaus zu sorgen, falls dies nicht vom Arzt angeordnet wird. Der Führer hat sich genaue Aufzeichnungen über Ort, Zeit, Zeugen, Art der Verletzung und der näheren Umstände zu machen.

Eingetretenen Tod kann nur der Arzt feststellen. Die Rettungsversuche dürfen niemals aufgegeben werden und sind notfalls so lange fortzusetzen, bis der Arzt kommt (vgl. Rettungsschwimmen).

2. Verletzungen.

Wunden:

Kleine Stich-, Schnitt- oder Bißwunden läßt man ausbluten, betupft sie mit Jodlösung, verbindet sie dann mit Schnellverband. Die Anlage des Schnellverbandes erfolgt folgendermaßen: Ist die Wunde grob verschmutzt oder enthält sie Fremdkörper (kleine Steine, Holzstücke usw.), so sind diese mit keimfreier Pinzette zu entfernen (auf keinen Fall darf die Wunde mit Wasser abgewaschen werden). Dann werden die Ränder der Wunde und ihre Umgebung mit Jodtinktur abgetupft und der Schnellverband so aufgelegt, daß die Wunde von dem keimfreien gelblichen Verbandsmull bedeckt wird. Dieser Verbandsmull darf nicht mit den Fingern berührt werden. Er ist mit zwei kleinen Stückchen Verbandsgase bedeckt, die mit Daumen und Zeigefinger gefaßt und nach den Seiten abgezogen werden. Hierdurch wird das Mittelstück des keimfreien Verbandmulls freigelegt. Die Finger fassen nunmehr die beiden Enden des Leukoplastes und legen den Verband auf die Wunde. — Bei stark beschmutzten Wunden muß der Arzt hinzugezogen werden.

Blutungen:

Bei starken Blutungen ist der blutende Körperteil möglich hoch zu legen und ruhig zu halten. Bei größeren Blutungen ist keimfreier Mull und daraufgelegte keimfreie Watte fest auf die Wunde zu drücken (etwa 10 Minuten) und dann ein fester Verband anzulegen.

Bei Schlagaderblutungen, die an dem stoßweisen, dem Pulsschlag entsprechenden Herausspritzen des hellroten Blutes zu erkennen sind, ist die Schlagader zwischen Wunde und Herz abzubinden. Das Abbinden muß mit breitem Gummiband, Hosenträger, Halstuch usw. erfolgen. Die Druckstelle auf die Schlagader wird mit einem Stück Holz, Stein usw. gepreßt und die Abbindung mit einem Knebel (Stock usw.) fest angezogen. Das Abschnüren muß die Blutung zum Stillstand bringen. Die Abschnürung darf nicht länger als 3 Stunden dauern; ist bis dahin noch kein Arzt anwesend, der bei Schlagaderblutung sofort herbeizuholen ist, dann muß die Abbindung für einige Minuten gelockert werden.

Eine solche Abschnürung ist an den Armen und Beinen, nicht aber an Hals, Kopf und Rumpf möglich. Hier muß die Blutung durch stärksten Druckverband zum Stillstand gebracht werden. Ist ein Verband durchgeblutet, so wird er nicht abgenommen, sondern ein stärkerer darübergelegt. Der Verletzte darf nichts trinken. Im übrigen ist sofort der Arzt zu holen.

Ein Verletzter mit Schlagaderblutung ist ohne Arzt und Krankenauto nach Möglichkeit nicht weiterzuschaffen.

Bei Nasenbluten legt man sich hin und beugt den Kopf hintenüber; man drückt unterhalb des Nasenbeines die Nase für etwa 10 Minuten zu oder steckt einen Wattebausch in die Nase. Nach erreichtem Stillstand der Blutung nicht heftig bewegen, nicht bücken, nicht schnauben usw. — Blutungen aus Nase oder Ohr in Verbindung mit Bewußtlosigkeit deuten auf Schädelbruch hin. Der Kopf ist hochzulegen, unbedingte Ruhe erforderlich; dann kalte Umschläge im Nacken und auf der Stirn machen. Auch hier ist sofort der Arzt zu holen.

Merkt euch: stärkere Blutungen sind unter allen Umständen zum Stillstand zu bringen und stets schnellstens für ärztliche Hilfe sorgen.

Blutvergiftung:

Blutvergiftung ist die Folge von Verschmutzung einer offenen Wunde. Meistens entstehen Blutvergiftungen dadurch, daß kleine Wunden, Risse usw. übersehen und vernachlässigt werden. Bei Erkennen von Blutvergiftung (stechende Schmerzen, rötliche Streifen, Anschwellen von Lymphdrüsen) ist sofort der Arzt in Anspruch zu nehmen.

Knochenbrüche:

Einfache, geschlossene Brüche zeigen an der Bruchstelle eine Schwellung und eine ungewöhnliche Form des Gliedes. Das gebrochene Glied ist äußerst schmerzvoll und bewegungsunfähig; es ist durch Anlage eines Schienenverbandes (Stöcke, Latten usw.) ruhig zu stellen. Die Gelenke ober- und unterhalb der Bruchstelle müssen durch die Schienen mit erfaßt und ruhig gestellt werden; so z. B. bei einem Unterschenkelbruch auch Knie und Fußgelenk. Erforderlich sind drei Schienen, an der Innen-, Außen- und Beugeseite. Die Schienen müssen gut gepolstert sein. Beim Transport ist das gebrochene Bein an das unverletzte, der gebrochene Arm mit Dreiecktuch oder Binden fest an den Brustkorb zu binden.

Bei offenen Brüchen sind Muskeln und Haut von dem gebrochenen Knochen zerrissen. Die offene Wunde ist mit keimfreiem Verband zu verbinden, im übrigen wird wie beim einfachen Bruch der Schienenverband angelegt. Auf keinen Fall darf an der Stellung der gebrochenen Teile etwas geändert werden.

Bei Schädel- oder Wirbelsäulenbruch ist schnellstens ärztliche Hilfe herbeizuholen. Möglichst kein Transport.

Verstauchungen:

Bei Verstauchungen sind die Sehnen eines Gelenkes durch ungeschickte Bewegung gezerrt. Das Gelenk ist in der Regel geschwollen, unter Umständen ist eine Verstauchung mit einem Bluterguß verbunden. Das Glied ist ruhig zu stellen und mit feuchtkalten Umschlägen zu behandeln.

Verrenkungen:

Bei Verrenkungen ist ein Glied aus dem Gelenk herausgesprungen und kann nicht mehr bewegt werden. Das Glied ist sofort hochzulegen und ruhig zu halten; außerdem ist sofort ein Schienenverband anzulegen. Bei Verrenkungen darf niemand versuchen, die Glieder selbst einzurenken. Das ist Sache des Arztes, der möglichst bald herzuholen ist.

Muskel- und Sehnenzerrungen und -risse.

Muskel- und Sehnenzerrungen und -risse treten oft bei schnellkräftigen Bewegungen (Lauf, Sprung, Wurf) ein; wenn Sehnen und Muskeln nicht planmäßig an die schnelle Beanspruchung gewöhnt sind, d. h. wenn der Körper nicht trainiert ist. Sie können auch bei kaltem Wetter und durch Überanstrengung entstehen. Die Feststellung, ob Sehnenrisse oder -zerrungen vorliegen, kann in der Regel nur der Arzt treffen. Sie treten vornehmlich an den Armen und Beinen ein. Das betroffene Glied muß sofort ruhig gelagert werden. Kalte Umschläge machen und möglichst sofort zum Arzt oder Krankenhaus.

Innere Verletzung:

Bei inneren Verletzungen, erkenntlich durch starke Schmerzen, Bewußtlosigkeit, Erbrechen usw. möglichst kein Transport, so schnell wie möglich für ärztliche Hilfe sorgen.

3. Sonstige Unfälle.

Ertrinken.

Siehe Rettungsschwimmen.

Ersticken:

Bei Ersticken durch Verschlucken hilft oft ein fester Schlag mit der flachen Hand auf den Rücken zwischen die Schulterblätter. Sonst sofort Kragen öffnen, Mund weit aufmachen, und durch Niederdrücken der Zungenwurzel zum Brechen reizen. Außerdem ist, falls möglich, sofort der Arzt zu holen.

Erfrieren:

Erfrorene Glieder werden nicht mit Wärme behandelt, da diese sonst absterben. Die erfrorenen Glieder sind vorsichtig mit Schnee einzureiben oder in kalte oder nasse Tücher einzuschlagen. Der Betreffende darf nicht in einen warmen Raum gebracht werden. Bei Rötung der Haut und bei brennenden Schmerzen sind kühlende Umschläge zu machen. Hat bei dem Erfrorenen die Erstarrung nachgelassen, so ist er in ein kaltes Bett zu legen und mit Tüchern zu reiben. Bei Zurück-

kehren des Bewußtseins ist lauwarmer Kaffee oder Tee, später Wein oder Branntwein einzuflößen.

Verbrennen:

Sofern Kleider brennen, nicht herumlaufen, sondern sofort in Decken hüllen oder durch Wälzen auf der Erde das Feuer ersticken.

Bei Rötung und Brandblasen: Salbe oder Wundpuder, falls nicht vorhanden: Mehl.

Bei Verkohlung sofort ins Krankenhaus; die verkohlten Stellen sind mit feuchten Umschlägen zu bedecken.

Sonnenbrand:

Zum Vermeiden des Sonnenbrandes behalte man das Hemd (Turnhemd usw.) an. Außerdem ist der Körper gut einzuölen, gerötete Stellen sind sofort mit Puder und Salbe zu behandeln. Jeder Druck ist zu vermeiden. Bei Blasen ist der Arzt heranzuziehen.

Vergiftungen:

a) Gas- und Rauchvergiftungen:

Bei gasgefülltem Raum darf wegen Explosionsgefahr kein offenes Licht mit hineingenommen werden; sofort Fenster öffnen, Nase und Mund sind mit nassen Tüchern zu schützen, wenn keine Gasmasken vorhanden sind. Bei Gas- und Rauchvergifteten ist sofort mit der künstlichen Atmung zu beginnen und die Haut durch kalte Wassergüsse oder Umschläge auf Brust und Rücken zu reizen. Im übrigen ist so schnell wie möglich ärztliche Hilfe zu holen.

b) Allgemeine Vergiftungserscheinungen:

Die allgemeine Vergiftung zeigt sich durch Veränderung der Pupillen, Erbrechen, krampfartige Leibschmerzen usw. an. Hier ist sofort Erbrechen herbeizuführen und starke Abführmittel zu geben. Im übrigen Ruhe und viel trinken. Bei Auftreten von Herzschwäche sind starke Getränke zu geben. Im übrigen sofort Arzt holen.

Hitzschlag und Sonnenstich:

Hitzschlag und Sonnenstich treten bei großer Hitze und Anstrengung, letzterer durch längere direkte Bestrahlung des Kopfes ein; es treten Schwindel, Schwäche, Kopfschmerzen, Atemnot usw. auf. Starker Durst macht sich bemerkbar. Der Betroffene ist in den Schatten zu legen, Kopf hoch, alle beengenden Kleidungsstücke sind abzulegen. Kopf und Brust sind mit kaltem Wasser zu begießen oder mit kalten Umschlägen zu behandeln. Falls erforderlich, ist künstliche Atmung anzuwenden. Im übrigen Ruhe erforderlich. Dem Betroffenen ist reich-

lich zu trinken zu geben. Nach Erholung darf der Betreffende keinen weiteren Anstrengungen ausgesetzt sein.

Ohnmacht:

Ohmacht wird in der Regel durch Überanstrengung hervorgerufen, sie ist bei blassem Aussehen des Gesichtes bedingt durch Blutleere im Gehirn. Deshalb ist hier der Kopf tief und die Beine hoch zu lagern. Dem Ohnmächtigen sind möglichst starke Getränke zu verabreichen. Bei Atembeschwerden ist mit künstlicher Atmung einzusetzen. Nach der Erholung am selben Tag keine weiteren Anstrengungen.

Gehirnerschütterung:

Bei Gehirnerschütterung tritt Bewußtlosigkeit, Erbrechen, Schwindel, Rauschen in den Ohren usw. auf. Der Verunglückte ist waagerecht zu legen und mit kalten Umschlägen auf der Stirn zu behandeln. Möglichst schnell einen Arzt besorgen.

Elektrischer Schlag:

Bei Berühren der Hochspannungsleitung ist sofort der Stromkreis zu unterbrechen, falls möglich, ist die Leitung des Werkes anzurufen oder die Unterbrechung selbst durch Überwerfen eines Drahtes usw. vorzunehmen. Dabei muß man aber mit äußerster Vorsicht zu Werke gehen. Man muß selbst durch Glas, Gummi, Watte usw. isoliert sein, ehe man den Verunglückten anfaßt; dieser darf auch nur an den Kleidern angefaßt werden. So schnell wie möglich ärztliche Hilfe besorgen.

Schlangenbiß:

In Deutschland sind nur Kreuzottern gefährlich. Die Bißwunde ist tüchtig auszudrücken und auszusaugen. Das gebissene Glied ist tief zu lagern und abzubinden. Nach einer Stunde muß die Abbindung gelockert werden, um dann wieder abzuschnüren und so fort. Schnellstens ärztliche Hilfe erforderlich.

Insektenstich:

Anlegen von Verbänden mit essigsaurer Tonerde. Gegen starkes Jucken Betupfen mit Salmiakgeist und Jodtinktur.

Furunkel:

Furunkel verursachen starke Schmerzen; sie sind mit heißen Breiumschlägen, Zugpflaster usw. zu behandeln; bei offenen Furunkeln ist das Eindringen von Schmutz unbedingt zu vermeiden (Schnellverband). Zur Behandlung ist der Arzt heranzuziehen.

Wunde Füße:

Die Füße sind mit kaltem Wasser zu waschen und mit Salizyltalg, Präservativcreme usw. einzureiben. Blasen werden nach dem Waschen mit sauberer Schere, die mit spiritusgetränktem Wattebausch abgerieben ist, an der tiefsten Stelle geöffnet; nach dem Auslaufen wird die Blasenhaut gut auf den Blasengrund aufgedrückt und mit Heftpflasterstreifen verklebt.

Wolf:

Nie auf kalten Boden setzen, stets in der Seitenlage ausruhen. Behandlung wie bei wunden Füßen.

Splitter:

Kleinere Splitter sind nach warmem Seifenbad mit der Pinzette herauszuziehen. Größere Splitter vom Arzt entfernen lassen. Bei Eiterungen sofort ärztliche Behandlung erforderlich.

Fremdkörper im Auge:

Grundsatz: Nicht reiben. Ist ein Insekt oder ähnliches ins Auge geflogen, und sitzt es unter dem unteren Lid, so ist dieses weit herunterzuziehen und das Insekt usw. mit einem sauberen Taschentuchzipfel oder mit Watte herauszuwischen. Beim oberen Lid ist dieses vom Augapfel abzuheben, möglichst weit nach unten über das andere Lid zu ziehen und zurückgleiten zu lassen. Der Fremdkörper wird in der Regel durch die Wimpern des unteren Lides abgestreift. Wenn dies keinen Erfolg hat, ist eine Binde über das Auge zu legen und zum Arzt zu gehen.

Fremdkörper im Ohr:

Ist ein Fremdkörper ins Ohr eingedrungen, dann auf die Seite legen und vorsichtig Wasser einträufeln. Der Fremdkörper wird nun durch das Wasser gehoben und aus dem Gehörgang entfernt.

Bei sonstigen Ohrverletzungen darf das Ohr nicht mit Wasser ausgespült, sondern muß durch einen Wattebausch abgeschlossen werden,

Transport von Verletzten:

Ist keine Tragbahre vorhanden oder kann der Verletzte ohne diese transportiert werden, so tragen ihn zwei Mann sitzend auf einem Stock. Der Verletzte legt dabei seine Arme auf die Schultern der beiden anderen. Behelfsmäßige Tragbahren lassen sich wie folgt herstellen: zwei Zeltbahnen zusammenknüpfen und zwei starke Holme, Stangen, Knüppel durchstecken. Dasselbe kann mit Decken gemacht werden. Bei Türen, Brettern, Leitern als Tragbahren ist für gute Polsterung Sorge zu tragen. Der Verletzte muß bequem liegen.

Behandlung von Fahrt- und Lagerkrankheiten:

Verstopfung: Sennesblättertee, Feigen, rohes Obst, Karlsbader Salz.

Durchfall: Hafersuppe, Schokolade, Kakao ohne Milch.

Magenschmerzen: Warme Leibumschläge, Hafersuppe, Zwieback.

Kopfschmerzen: Ruhe, kühle Umschläge, Pyramidon; oft durch Verstopfung verursacht.

Bei sonstigen Krankheitserscheinungen: Erkältung, Grippe usw. sofort für ärztliche Behandlung sorgen.

Verband-Tornister im Lager.

HJ.-Modell, starkes Segeltuch mit Ledereinfassung, starke verstellbare Rindledertragriemen, Fellrücken, Deckel mit Weißkreuz auf Rot, Inneneinteilung aus Vulkanfiber. Größe 31 × 41 × 11 cm.

5 Mullbinden, 4 cm,
5 Mullbinden, 6 cm,
5 Mullbinden, 8 cm,
2 kleine Brandbinden,
1 mittlere Brandbinde,
8 einfache Verbandpäckchen,
2 doppelte Verbandpäckchen,
2 Schnellverbände Gr. 1,
1 Schnellverband Gr. 2,
1 Schnellverband Gr. 3,
1 Schnellverband Gr. 4,
50 g Polsterwatte,
4 × 5 g Wundwatte,
2 Päckchen Mullkompressen, steril,
1 × ½ m Verbandmull,
2 Rollen Schmerztabletten,
2 Rollen Pyratabletten, 0,1,
2 Rollen Grippetabletten,
2 Rollen Stopftabletten,
1 Rolle Desinfektionstabletten,
2 Dosen Kohlekompressen,
2 Tuben Borsalbe Nr. 7,
2 Tuben Zinksalbe Nr. 7,
50 g Alkohol, in Patentflasche,
50 g Berliner Tropfen,
1 Rolle Kautschukpflaster, 5 m × 2½ cm,
2 Arterienabbinder,
1 Fieberthermometer,
1 Kleiderschere,
2 Dtzd. Sicherheitsnadeln Nr. 2,
2 Spaltschienen,
1 Dose Schweißpuder,
2 Armtragtücher,
2 Schachteln Jodampullen,
2 Schachteln Riechampullen,
2 Schiebdosen Hirschtalg,
¼ m Billroth-Batist,
1 × Pflasterschnellverband, ¼ × 6 cm,
1 elastische Binde, 6 cm,
1 elastische Binde, 8 cm.

Merkblatt für den Gebrauch des Marschkompasses

1. Der **Marschkompaß** dient dazu, bei Tag und Nacht in jedem, namentlich unübersichtlichem Gelände, bei jeder Witterung und Beleuchtung, Richtungen annähernd genau zu bestimmen und festzuhalten.

Außerdem dient er zum **Einrichten** von Karten und Skizzen in die Himmelsrichtung.

2. Beim **Gebrauch** ist darauf zu achten, daß Eisengegenstände, Starkstromleitungen usw. sich nicht in unmittelbarer Nähe befinden dürfen, da sonst die Magnetnadel abgelenkt wird.

3. Der **Marschkompaß** besteht aus:

Kompaßgehäuse,
Deckel,
Spiegel,
Ring,
Kimme,
Korn,
Anlegekante,
Magnetnadel,
Richtungszeiger,
Nadelabweichungsmarke,
Teilscheibe mit Teilstrichteilung,
Tragriemen,
Druckstück zum Feststellhebel.

4. **Einrichten einer Karte in die Nordrichtung.**

Richtungszeiger des Kompasses und „N" durch Drehen der Teilscheibe aufeinander einstellen.

Anlegekante des Marschkompasses so an eine vom Süd- zum Nordrand der Karte laufende Gitterlinie anlegen, daß Richtungszeiger zum Nordrand der Karte zeigt. Karte mit Marschkompaß drehen, bis Magnetnadel und Abweichung sich decken.

Hierbei beachten, daß die angegebene Abweichungsmarke für Westdeutschland gilt. Für Ostdeutschland ist die Abweichung gleich 0. Bei Arbeiten im mittleren Deutschland sind entsprechende Zwischenwerte für die Abweichung anzunehmen.

5. **Feststellen der Kompaßzahlen.**

a) Nach der Karte.

Man zieht auf der Karte durch den eigenen Standpunkt zum Marschrichtungspunkt eine Hilfslinie und richtet die Karte nach Ziffer 4 in die Nordrichtung ein. Der Marschkompaß wird dann mit der Anlegekante so an die Hilfslinie angelegt, daß der Richtungszeiger in die Marschrichtung zeigt und nun unter Festhalten des Marschkompasses die Teilscheibe solange gedreht, bis die Magnetnadel auf die Nadelabweichungsmarke einspielt.

Zuletzt wird die Strichzahl an dem Richtungszeiger, d. h. die Kompaßzahl, abgelesen.

b) Nach einem sichtbaren Marschrichtungspunkt.

Der Marschrichtungspunkt wird über Kimme und Korn anvisiert. Hierbei hält man den Marschkompaß mit dem ersten Daumenglied im Ring, den Zeigefinger unter den geöffneten Deckel um das Kompaßgehäuse gelegt, mit schräg hochgestelltem Spiegel so, daß die Magnetnadel im Spiegel gut zu sehen ist. Mit der anderen Hand dreht man die Teilscheibe so lange, bis die Magnetnadel auf die Nadelabweichungsmarke einspielt (im Spiegel zu sehen).

Die Strichzahl am Richtungszeiger ist die Kompaßzahl.

6. **Festhalten einer Marschrichtung während des Marsches.**

Man hält den Marschkompaß vor den Körper und dreht sich ohne Änderung der Kompaßhaltung so lange, bis die Magnetnadel auf die Abweichung einspielt. Dann visiert man über Kimme und Korn und sucht einen neuen Zwischenpunkt.

Je unübersichtlicher das Gelände ist, desto häufiger muß die Marschrichtung nachgeprüft werden.

Fehlen Zwischenpunkte, benutzt man praktischerweise einen Mann, den man mit dem Marschkompaß auf die Marschrichtung einwinkt, als Zwischenpunkt.

Merkblatt für den Gebrauch des Planzeigers

1. Alle neueren amtlichen Karten sind für den Gebrauch des Planzeigers mit einem **Gitternetz** versehen. (Gauß-Krügersches Gitternetz.)

2. Das **Gitternetz** ist auf den Karten verschiedener Maßstäbe aus Gründen der Übersichtlichkeit verschieden groß.

Auf dem Meßtischblatt (Karte 1 : 25 000) haben die senkrechten und waagerechten Gitterlinien voneinander 4 cm Abstand, auf der Karte 1 : 100 000 5 cm, auf der Karte 1 : 300 000 3,3 cm Abstand.

3. Der Raum zwischen je zwei senkrechten und waagerechten Gitterlinien umfaßt ein **Planquadrat**, das nach der für seine Südwestecke geltenden Gitterzahl bezeichnet wird.

4. Der **Planzeiger** wird zur genauen Bezeichnung eines Punktes verwandt.

5. Für jede Karte verschiedener Maßstäbe ist ein besonderer Planzeiger erforderlich, z. B. für die Karte 1 : 100 000 ein Planzeiger 1 : 100 000, für die Karte 1 : 300 000 ein Planzeiger 1 : 300 000. Auf jeder mit Gitternetz versehenen Karte ist ein Planzeiger aufgedruckt, der zum Gebrauch ausgeschnitten werden muß. Im Handel sind Planzeiger aus verschiedenen Werkstoffen (Pappe, Zelluloid, Glas, Metall usw.) käuflich zu haben. Sie vereinigen meistens Planzeiger verschiedener Maßstäbe. Ein solcher Planzeiger ist daher sowohl für Karten 1 : 25 000 als auch 1 : 100 000 brauchbar.

6. **Gebrauch des Planzeigers** siehe Zeichnung mit Gebrauchsanweisungen und Beispielen auf S. 352.

Planzeiger

Die wagerechte Teilung so an eine wagerechte Gitterlinie legen, daß die senkrechte Teilung den zu bezeichnenden Kartenpunkt berührt, dann an der wagerechten Teilung bei der nächsten senkrechten Gitterlinie den y-(Rechts-)Wert und an der senkrechten Teilung den x-(Hoch-)Wert ablesen

Beispiel: Punkt p liegt:

rechts 27 + 0,20 = 27,20 | hoch 96 + 0,45 = 96,45

entspricht den Koordinaten in km

rechts (y) = •5527,20 | hoch (x) = 5796,45

oder in m – rechts = •5527200, hoch = 5796450

• Kennziffer des Meridianstreifens

5527 28 5796

Planzeiger 1:25000

Planzeiger:

5520 25 30 5795 vorläufiges Netz

Die wagerechte Teilung so an eine wagerechte Gitterlinie legen, daß die senkrechte Teilung den zu bezeichnenden Kartenpunkt berührt, dann an der wagerechten Teilung bei der nächsten senkrechten Gitterlinie den y-(Rechts)-Wert und an der senkrechten Teilung den x-(Hoch)-Wert ablesen

Beispiel: Punkt p liegt:

rechts 25 + 2,2 = 27,2 | hoch 95 + 1,4 = 96,4

entspricht den Koordinaten in km:

rechts (y) = •5527,2 | hoch (x) = 5796,4

oder in m: rechts = •5527200, hoch = 5796400

• Kennziffer des Meridianstreifens.

Die Seitenlängen der Quadrate des Gitters betragen 5 km.

Das Netz mit gerissenen Linien gilt nur als Meldegitter

ausschneiden

Planzeiger 1:100000